LAST UPDATE【2015/08/10】

アートスパークホールディングス｜3663｜

Research Report by Shared Research Inc.

当レポートは、掲載企業のご依頼により株式会社シェアードリサーチが作成したものです。投資家用の各企業の『取扱説明書』を提供することを目的としています。正確で客観性・中立性を重視した分析を行うべく、弊社ではあらゆる努力を尽くしています。中立的でない見解の場合は、その見解の出所を常に明示します。例えば、経営側により示された見解は常に企業の見解として、弊社による見解は弊社見解として提示されます。弊社の目的は情報を提供することであり、何かについて説得したり影響を与えたりする意図は持ち合わせておりません。ご意見等がございましたら、sr_inquiries@sharedresearch.jp までメールをお寄せください。ブルームバーグ端末経由でも受け付けております。

LAST UPDATE【2015/08/10】

目次

要約 ---- **3**
主要経営指標の推移 ---- **4**
直近更新内容 ---- **5**
概略 ---- 5
業績動向 ---- **6**
四半期業績動向 ---- 6
今期会社計画 ---- 10
中長期見通し ---- 12
事業内容 ---- **14**
ビジネスの概要 ---- 14
収益性分析 ---- 20
SW（Strengths, Weaknesses）分析 ---- 21
市場とバリュー・チェーン ---- 22
経営戦略 ---- 25
過去の業績および財務諸表 ---- **25**
過去の業績 ---- 25
損益計算書 ---- 35
貸借対照表 ---- 36
キャッシュフロー計算書 ---- 37
ニュース＆トピックス ---- **38**
その他の情報 ---- **40**
沿革 ---- 40
IR 活動 ---- 42
株主還元 ---- 42
大株主 ---- 42
トップマネジメント ---- 42
従業員 ---- 43
ところで ---- 43
用語解説 ---- 43
企業概要 ---- 45

要約

差別化の源泉となる２社のビジネスモデル

- 同社は、（株）セルシスと（株）エイチアイを統合して2012年4月に設立された共同持株会社である。セルシス社は、イラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」や携帯電話向け電子書籍配信ソリューションなどの人気商品を有している。一方、エイチアイ社は携帯向け3D描画ソフト開発などで強みを持っている。両社のこれらの製品は国内トップの実績を有している。
- しかし、携帯端末市場の中心が、既存の携帯電話からスマートフォンへと急速に移行していく中で、両社の事業モデルを転換する必要があった。特定の市場で強みを有する２社がお互いの技術と顧客基盤を組み合わせて、競争力をさらに強化しようとするのが統合の狙いである。同社は、アプリケーションに強いセルシス社とミドルウェアに強いエイチアイ社のリソースを結集し、現行事業の強化と新規事業の創出を目指すとしている。（後述の「事業内容」の項参照）

業績動向

- 同社は、2012年4月の会社設立にあたり、5年後の2017年12月期の連結売上高を70億円（2013年12月期比1.9倍増）とする目標を公表した。詳細な内容は示されていないが、成長ドライバーである戦略投資事業（UI/UX事業、クリエイターサポート事業）を中心とした新たな事業領域の創出と製品群の多様化などによる既存領域の拡張を狙う一方で、安定性の高い収益強化事業(コンテンツサポート事業)の業務効率化による収益性向上を図るとのこと。利益目標についても未発表であるが、不採算事業の撤退や、間接部門の業務効率化を含めて収益力強化を進めていくとのことである。
- クリエイターサポート事業およびUI/UX事業などの売上拡大により2015年12月期第２四半期連結累計期間の売上高は2,157百万円（前年同期比50.1%増）となった。利益面では、増収効果と採算改善効果により営業損益は23百万円の営業利益（前年同期は218,百万円の営業損失）となり、経常損益も4百万円の経常利益（前年同期は230百万円の経常損失）となった。また、株式会社エイチアイが保有していた株式会社U'eyes Designの株式譲渡による株式売却益36百万円の計上などにより、四半期純利益は3百万円（前年同期は22７百万円の四半期純損失）となった。
- 2015年12月期の連結売上高の会社計画は4,349百万円（前期比13.7%増）である。同社では、戦略投資事業である、クリエイターサポート事業、UI/UX事業を事業戦略の中心と位置付けて事業拡大を図るとしている。一方、営業損益では、開発効率向上などの採算改善策を推進する計画であり、営業利益が181百万円（同81.5%増）、経常利益が148百万（同58.1%増）、当期純利益が125百万円（同108.5%増）になると見込んでいる。（後述の「業績動向」の項参照）

同社の強みと弱み

SR社では、同社の強みを、既存の携帯電話向け商品で培った技術、技術と製品の相互補完関係、コンテンツホルダーとの関係、の3点だと考えている。一方、弱みは、既存の携帯電話依存の高さ、赤字事業の存在、海外展開の弱さ、にあると考えている。（後述の「SW（Strengths, Weaknesses）分析」の項参照）

主要経営指標の推移

損益計算書（千円）	06年 3月期 単純合算	07年 3月期 単純合算	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9カ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績	15年12月期 会予
売上高	**2,691,983**	**3,346,265**	**4,116,737**	**4,363,531**	**4,954,267**	**4,931,552**	**4,565,225**	**2,633,289**	**3,685,419**	**3,826,206**	**4,349,000**
前年比	-	24.3%	23.0%	6.0%	13.5%	-0.5%	-7.4%	-	-	3.8%	13.7%
売上総利益	**1,213,050**	**1,912,140**	**2,214,749**	**2,089,930**	**2,136,043**	**2,148,534**	**1,694,117**	**411,323**	**1,142,503**	**1,333,494**	
前年比	-	57.6%	15.8%	-5.6%	2.2%	0.6%	-21.2%	-	-	16.7%	
売上総利益率	45.1%	57.1%	53.8%	47.9%	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	
営業利益	**179,736**	**459,285**	**311,800**	**332,768**	**542,931**	**623,219**	**226,566**	**-667,312**	**-69,093**	**99,713**	**181,000**
前年比	-	155.5%	-32.1%	6.7%	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	81.5%
営業利益率	6.7%	13.7%	7.6%	7.6%	11.0%	12.6%	5.0%	-	-	2.6%	4.2%
経常利益	**188,814**	**433,522**	**227,192**	**329,056**	**527,143**	**607,749**	**215,666**	**-690,045**	**-68,222**	**93,621**	**148,000**
前年比	-	129.6%	-47.6%	44.8%	60.2%	15.3%	-64.5%	-	-	-	58.1%
経常利益率	7.0%	13.0%	5.5%	7.5%	10.6%	12.3%	4.7%	-	-	2.4%	3.4%
当期純利益	**146,318**	**241,386**	**82,219**	**-34,643**	**218,826**	**371,438**	**-255,795**	**-1,350,939**	**42,811**	**59,958**	**125,000**
前年比	-	65.0%	-65.9%	-	-731.7%	69.7%	-	-	-	40.1%	108.5%
利益率	5.4%	7.2%	2.0%	-0.8%	4.4%	7.5%	-	-	1.2%	1.6%	2.9%
一株当たりデータ											
期末発行済株式数（千株）	-	-	-	-	-	-	-	6,635,570	6,636,770	6,647,375	
EPS	-	-	-	-	-	-	-	-203.59	6.45	9.02	18.80
DPS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
BPS	-	-	-	-	-	-	-	350.03	340.55	348.84	
貸借対照表　（千円）											
現金・預金・有価証券	1,050,069	1,568,667	2,522,632	1,770,238	1,344,987	1,988,715	2,191,488	1,294,740	1,323,533	1,086,746	
流動資産合計	**1,801,500**	**2,404,668**	**3,440,416**	**3,082,148**	**2,878,666**	**3,315,520**	**3,823,757**	**2,158,580**	**2,130,897**	**2,214,755**	
有形固定資産	78,964	99,749	104,165	109,763	104,148	98,621	83,204	70,065	55,733	71,552	
投資その他の資産計	126,123	133,943	281,789	555,391	565,150	739,853	667,529	806,700	453,119	351,810	
無形固定資産	172,511	264,658	389,935	676,529	886,181	1,078,856	1,406,486	979,243	1,003,040	1,326,376	
資産合計	**2,179,100**	**2,903,021**	**4,216,307**	**4,423,833**	**4,434,149**	**5,232,853**	**5,980,979**	**4,024,939**	**3,650,704**	**3,969,974**	
買掛金	91,747	156,279	155,279	226,229	178,477	173,764	276,578	170,305	168,904	211,822	
短期有利子負債	246,443	186,769	42,550	28,160	10,000	133,332	503,136	438,576	596,879	558,012	
流動負債合計	**584,442**	**837,515**	**537,239**	**815,658**	**597,633**	**749,708**	**1,117,737**	**1,022,418**	**1,021,006**	**1,241,218**	
長期有利子負債	177,354	80,710	38,160	10,000	-	66,668	324,940	474,391	267,512	276,203	
固定負債合計	**204,597**	**113,543**	**75,563**	**50,350**	**46,804**	**120,709**	**427,264**	**653,465**	**343,485**	**365,953**	
負債合計	**789,041**	**951,059**	**612,803**	**866,009**	**644,439**	**870,418**	**1,545,002**	**1,675,884**	**1,364,491**	**1,607,172**	
純資産合計	**1,390,058**	**1,951,961**	**3,603,503**	**3,557,824**	**3,789,710**	**4,362,434**	**4,435,976**	**2,349,056**	**2,286,213**	**2,362,802**	
有利子負債（短期及び長期）	423,797	267,479	80,710	38,160	10,000	200,000	828,076	912,967	864,391	834,215	
キャッシュフロー計算書　（百万円）											
営業活動によるキャッシュフロー	499,971	619,244	100,877	228,683	297,551	1,154,289	273,344	137,818	358,484	672,554	
投資活動によるキャッシュフロー	-189,065	-274,347	-486,572	-933,578	-712,016	-916,091	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476	
財務活動によるキャッシュフロー	44,063	154,577	1,370,332	-22,001	-28,281	401,469	869,543	-355,593	-48,473	-238,659	
財務指標											
総資産経常利益率（ROA）	8.7%	17.1%	6.4%	7.6%	11.9%	12.6%	3.8%	-13.8%	-1.8%	2.5%	
自己資本純利益率（ROE）	10.6%	14.6%	3.0%	-1.0%	5.9%	9.1%	-5.8%	-39.8%	1.8%	2.6%	
純資産比率	63.8%	67.2%	85.5%	80.4%	85.5%	83.4%	74.2%	58.4%	62.6%	59.5%	

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

直近更新内容

概略

2015年8月10日、アートスパークホールディングス株式会社への取材を踏まえ、レポートを更新した。
（詳細は2015年12月期第2四半期決算項目を参照）

2015年7月31日、同社は、2015年12月期第2四半期決算を発表した。
（決算短信へのリンクはこちら）

3ヶ月以上経過した会社発表は、後述のニュース＆トピックスを参照

業績動向

四半期業績動向

四半期業績推移（百万円）	13年12月期				14年12月期				15年12月期		15年12月期（進捗率）上期会予	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q		
売上高	1,152	706	905	921	813	625	904	1,484	1,009	1,149	101.2%	2,132
前年比	-	-3.8%	-8.7%	1.6%	-29.5%	-11.5%	-0.1%	61.1%	24.1%	83.8%		48.3%
売上総利益	563	81	217	281	219	110	245	759	374	303		-
前年比	-	-13.1%	21.2%	103.0%	-61.1%	35.4%	12.9%	169.9%	70.9%	175.2%		-
売上総利益率	48.8%	11.5%	24.0%	30.5%	26.9%	17.6%	27.1%	51.1%	37.1%	26.4%		-
販管費	327	300	315	269	285	262	341	346	326	328		
前年比	-	-15.6%	-12.3%	-25.9%	-12.9%	-12.5%	8.1%	28.3%	14.5%	24.9%		
売上高販管費比率	28.4%	42.4%	34.8%	29.3%	35.1%	42.0%	37.7%	23.3%	32.3%	28.5%		
営業利益	236	-218	-98	12	-66	-152	-96	413	48	-24	-	-59
前年比	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-
営業利益率	20.5%	-	-	1.3%	-	-	-	27.9%	4.7%	-		-
経常利益	232	-204	-102	5	-74	-156	-107	431	36	-32	-	-75
前年比	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		-
経常利益率	20.1%	-	-	0.6%	-	-	-	29.0%	3.5%	-		-
当期純利益	203	-186	-107	133	-64	-163	-115	402	17	-14	-	-91
前年比	-	-	-	-	-	-	-	202.9%	-	-		-
当期純利益率	17.6%	-	-	14.4%	-	-	-	27.1%	1.7%	-		-
累計値	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	（進捗率）通期会予	
売上高	1,152	1,859	2,764	3,685	813	1,438	2,342	3,826	1,009	2,157	49.6%	4,349
前年比	-	-	-	-	-29.5%	-22.7%	-15.3%	3.8%	24.1%	50.1%		13.7%
売上総利益	563	644	861	1,143	219	329	574	1,333	374	677		-
前年比	-	-	-	-	-61.1%	-48.9%	-33.3%	16.7%	70.9%	105.8%		-
売上総利益率	48.8%	34.6%	31.2%	31.0%	26.9%	22.9%	24.5%	34.9%	37.1%	31.4%		-
販管費	327	627	942	1,212	285	547	888	1,234	326	654		
前年比	-	-	-	-	-12.9%	-12.7%	-5.7%	1.8%	14.5%	19.5%		
売上高販管費比率	28.4%	33.7%	34.1%	32.9%	35.1%	38.1%	37.9%	32.2%	32.3%	30.3%		
営業利益	236	17	-81	-69	-66	-218	-314	100	48	23	12.9%	181
前年比	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		81.5%
営業利益率	20.5%	0.9%	-	-	-	-	-	2.6%	4.7%	1.1%		4.2%
経常利益	232	28	-74	-68	-74	-230	-337	94	36	4	2.8%	148
前年比	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		58.1%
経常利益率	20.1%	1.5%	-	-	-	-	-	2.4%	3.5%	0.2%		3.4%
当期純利益	203	17	-90	43	-64	-227	-342	60	17	3	2.4%	125
前年比	-	-	-	-	-	-	-	40.1%	-	-		108.5%

出所：会社データよりSR社作成
表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

四半期	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期	
（百万円）	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高										
電子書籍	305	275	274	304	254	238	237	223	-	-
グラフィックス	27	33	24	41	35	60	35	36	-	-
コンテンツソリューション	332	308	298	345	289	298	272	259	273	291
クリエイターサポート	146	144	164	183	173	180	170	228	213	261
受託開発収入	231	177	128	259	197	92	332	387	-	-
ライセンス収入	367	38	184	106	107	57	97	606	-	-
ＵＩ／ＵＸ	598	215	311	365	304	149	429	992	515	594
アプリケーション	79	41	132	48	47	36	31	13	8	8
小計	1,154	708	905	942	813	663	901	1,493	1,009	1,155
調整	-1	-2	0	-20	-0	-38	3	-9	-0	-6
合計	1,152	706	905	921	813	625	904	1,484	1,009	1,149
営業利益										
コンテンツソリューション	25	23	24	47	7	25	3	-12	14	13
クリエイターサポート	-34	-28	-36	4	0	14	-9	5	32	40
ＵＩ／ＵＸ	227	-226	-128	-62	-100	-194	-110	396	1	-95
アプリケーション	4	-7	24	7	16	13	12	2	-1	-0
小計	223	-237	-116	-4	-77	-142	-105	390	46	-43
調整	13	18	18	16	11	-10	9	24	2	18
合計	236	-218	-98	12	-66	-152	-96	413	48	-24
減価償却費								**0**		
コンテンツソリューション	61	62	53	67	57	62	54	57	-	-
クリエイターサポート	52	54	61	59	58	56	61	66	-	-
ＵＩ／ＵＸ	16	8	7	15	16	22	32	32	-	-
アプリケーション	2	-0	0	2	0	0	0	0	-	-
小計	131	124	121	143	132	140	148	155	-	-
調整	-3	4	5	-5	-0	0	4	-4	-	-
合計	127	128	126	138	132	140	152	151	-	-

累計値	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期	
（百万円）	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高										
電子書籍	305	580	853	1,157	254	492	729	953	-	-
グラフィックス	27	60	84	125	35	95	129	165	-	-
コンテンツソリューション	332	640	937	1,283	289	587	858	1,118	273	564
クリエイターサポート	146	290	454	637	173	353	523	751	213	474
受託開発収入	231	408	536	795	197	289	621	1,008	-	-
ライセンス収入	367	405	589	694	107	164	261	866	-	-
ＵＩ／ＵＸ	598	813	1,124	1,489	304	454	882	1,875	515	1,109
アプリケーション	79	119	251	299	47	83	113	127	8	16
小計	1,154	1,862	2,767	3,709	813	1,476	2,377	3,870	1,009	2,163
調整	-1	-3	-3	-23	-0	-38	-35	-44	-0	-6
合計	1,152	1,859	2,764	3,685	813	1,438	2,342	3,826	1,009	2,157
営業利益										
コンテンツソリューション	25	48	72	119	7	32	35	22	14	26
クリエイターサポート	-34	-62	-98	-94	0	15	6	10	32	72
ＵＩ／ＵＸ	227	1	-127	-188	-100	-294	-404	-8	1	-95
アプリケーション	4	-2	22	28	16	29	40	42	-1	-1
小計	223	-14	-131	-135	-77	-219	-323	66	46	3
調整	13	31	50	66	11	0	10	33	2	20
合計	236	17	-81	-69	-66	-218	-314	100	48	23
減価償却費										
コンテンツソリューション	61	123	175	243	57	119	174	231	-	-
クリエイターサポート	52	106	167	226	58	114	175	241	-	-
ＵＩ／ＵＸ	16	24	32	47	16	38	70	102	-	-
アプリケーション	2	1	2	4	0	1	1	1	-	-
小計	131	255	376	519	132	272	420	575	-	-
調整	-3	0	5	0	-0	0	4	0	-	-
合計	127	255	381	519	132	272	424	575	-	-

出所：会社データよりSR社作成
表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
各項目は連結消去前の数字

2015年12月期第2四半期連結実績：売上高2,157百万円、営業利益23百万円

当期は、前期より黒字化したクリエイターサポート事業、前期期中に株式会社エイチアイ関西を孫会社化したUI/UX事業を中心に注力し、販売・営業活動の推進や提供サービスの拡充を図りながら、経営体質強化に努めた。また、同子会社の株式会社エイチアイの事務所移転統合の決定や、連結孫会社株式会社U'eyes Designの株式の譲渡等により、財務等における経営資源の集中と配分を重視し、経営効率向上に努めた。

この結果、クリエイターサポート事業およびUI/UX事業などの売上拡大により今第2四半期連結累計期間の売上高は2,157百万円（前年同期比50.1%増）となった。利益面では、増収効果と採算改善効果により営業損益は23百万円の営業利益（前年同期は218百万円の営業損失）となり、経常損益も4百万円の経常利益（前年同期は230百万円の経常損失）となった。また、株式会社エイチアイが保有していた株式会社U'eyes Designの株式譲渡による株式売却益36百万円の計上などにより、四半期純利益は3百万円（前年同期は227百万円の四半期純損失）となった。

今上期の会社計画に対する売上高の進捗率は101.2%であった。また、今上期の営業利益と経常利益の会社計画は、赤字の計画であったが、増収効果と採算改善効果により、前年同期は赤字であった営業利益および経常利益はともに黒字転換を果たしている。なお、期初計画には織り込まれていなかったU'eyes Design社の売却に伴い売上高については下振れる可能性もある。ただし、U'eyes Design社は赤字基調であったため、利益面への影響は軽微にとどまるとみられる。同社は通期の会社計画は据え置いたものの、業績動向は総じて順調に推移しているとみられる。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

コンテンツソリューション事業

総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として推進する同事業の売上高は564百万円（前年同期比3.8%減）、営業利益は26百万円（同17.9%減）となった。

売上高が減少したのは前期のグループ内取引が高かった反動によるもの。前期のグループ内取引についてはUI Conductor関連の開発の一部を請け負ったために水準が高くなったが、今第2四半期は通常水準にもどったもようである。外部売上ベースではフィーチャーフォン向け売上は減収となったが、スマートフォン向け売上の増収でカバーし、全体では前年同期比で1.2%増となった。一方、利益面では、採算の良いフィーチャーフォン向け売上の減少などから、営業利益は減益となった。

なお、同事業の中心である携帯電話市場は、2015年3月末で国内携帯電話加入契約数が１億4,783万台（前年比5.9%増）となった。（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より） とりわけ、スマートフォンの普及が順調に拡大しており、2015年3月末の国内携帯電話市場におけるスマートフォン契約数の占める割合は54.1%と前年度に比べ7.1%の増加となった。（株式会社MM総研発表より）

このような経営環境の中、集英社のコミック配信や白水社のサービスで、同社の電子書籍ビューア「BS Reader」や「BS Reader for Browser」が利用され始めた。これらの結果、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は、2015年6月末では920超（前年同期は800超）となった。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は474百万円（前年同期比34.3%増）、営業利益は72百万円（同398.7%増）となった。

同社が注力するペイントソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数は、英語版・中国語版・フランス語版・スペイン語版などの多言語対応の成果により出荷数は順調に増加した。累計出荷本数は、今第1四半期に100万本を超えたが、今第2四半期末には120万本近い水準に達した。また、2015年6月30日を以って、14年間に亘り販売してきたマンガ制作ソフトウェア「ComicStudio」とイラスト制作ソフトウェア「ILLUST STUDIO」を販売終了し、後継の「CLIP STUDIO PAINT」への販売キャンペーンを実施した。この他、VAIO株式会社から発売されたモンスタータブレットPC「VAIO ZCanvas」に「CLIP STUDIO PAINT PRO/EX体験版」がプリインストールされた。

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」においては、2015年6月末時点の登録者数は約53万人（前年同期は約41万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は1,109百万円（前年同期比144.5%増）、営業損益は95百万円の営業損失（前年同期は294百万円の営業損失）となった。前年同期比で増収となり、四半期営業損益の赤字幅も縮小した。

同事業では、「デザインエンジニアリング」をテーマに、自動車関連分野を中心に、株式会社エイチアイが開発した、次世代UIオーサリングツール「exbeans UI Conductor（エックスビーンズユーアイコンダクター）」の販売活動に注力すると共に、構造改革と受託開発及び製品保守サポート案件における製造原価の削減を推進した。

また、前連結会計年度第2四半期にエイチアイ関西社、同第３四半期にU’eyes Design社をそれぞれ孫会社化した。このため、この2社の新規連結効果が増収に貢献した。なお、2015年6月15日付で、株式会社エイチアイが所有する株式会社U'eyes Designの全株式を譲渡したため、今第2四半期連結会計期間より連結の範囲から除外している。ただし、みなし売却日（2015年6月30日）までの損益計算書については連結をしている。

アプリケーション事業

同事業は事業縮小を進めており、売上高は16百万円（前年同期比80.6%減）、営業損益は0.7百万円の営業損失（前年同期は28百万の営業利益）となった。

同社では事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めている。売上高の減少に応じて、外注費の減少も見込まれるため、今後は同事業の影響度はさらに縮小するとみられる。

過去の四半期実績と通期実績は、過去の業績および財務諸表へ

今期会社計画

	13年12月期	14年12月期			15年12月期		
（百万円）	通期実績	上期実績	下期実績	通期実績	上期実績	下期予想	通期予想
売上高	**3,685**	**1,438**	**2,389**	**3,826**	**2,157**	**2,192**	**4,349**
前期比	-	-22.7%	30.8%	3.8%	50.1%	-8.2%	13.7%
売上原価	2,543	1,109	1,814	2,493	1,480		
売上総利益	**1,143**	**329**	**574**	**1,333**	**677**		
売上総利益率	31.0%	22.9%	24.0%	34.9%	31.4%		
販売費及び一般管理費	1,212	547	256	1,234	654		
売上高販管費比率	32.9%	38.1%	10.7%	32.2%	30.3%		
営業利益	**-69**	**-218**	**318**	**100**	**23**	**158**	**181**
前期比	-	-	-	-	-	-50.4%	81.5%
営業利益率	-	-	13.3%	2.6%	1.1%	7.2%	4.2%
経常利益	**-68**	**-230**	**324**	**94**	**4**	**144**	**148**
前期比	-	-	-	-	-	-55.5%	58.1%
経常利益率	-	-	13.5%	2.4%	0.2%	6.6%	3.4%
当期純利益	**43**	**-227**	**287**	**60**	**3**	**122**	**125**
前期比	-	-	1028.7%	40.1%	-	-57.5%	108.5%
純利益率	1.2%	-	12.0%	1.6%	0.1%	5.6%	2.9%

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**会社計画は直近の数字である。
***同社は12年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、12年12月期は9か月の変則決算。

2015年12月期通期業績見通し

2015年12月期の連結売上高の会社計画は4,349百万円（前期比13.7%増）である。同社では、前年と同様に、コンテンツソリューション事業を収益の下支えとして、戦略投資事業であるクリエイターサポート事業および、UI/UX事業への投資を実施し、事業規模の拡大と、収益率の向上を目指すとしている。

費用面では、開発効率向上などの採算改善策を推進する計画であり、営業利益が181百万円（同81.5%増）、経常利益が148百万（同58.1%増）、当期純利益が125百万円（同108.5%増）になると見込んでいる。また、グループシナジーの具体化として取り組んでいる、グループ共通エンジン開発については、共通エンジンを活用した製品開発の段階へと進め、開発効率化への寄与を図るとしている。

セグメント別で業績の牽引役となるのはクリエイターサポート事業とUI/UX事業である。セグメント別の業績見通しは以下の通りである。

クリエイターサポート事業

同事業では、前期と同様に、自社製品「CLIP STUDIO PAINT」を中心に直販比率を高めるとともに、海外市場での直販にも注力し、収益の拡大と収益率の向上を図る計画である。同社によれば、同事業では、既に作成したツールの販売が着実に増加しており、数年前に投資した結果が出ているとのこと。海外展開を中心に、売上の増加が見込まれ、利益の拡大が期待できるとしている。

UI/UX事業

同事業では、デザインエンジニアリングをテーマに、ソリューション提供に注力し、自動車関連を中心に受託開発及び自社製品「UIConductor」のライセンス提供を推進する計画である。また、費用面では前年と同様にプロジェクト管理の徹底による採算を進める計画である。

その他の事業

コンテンツソリューション事業とアプリケーション事業に関しては、大きな変化を見込んでおらず、前期のトレンドが継続すると想定しているもようである。

過去の会社予想と実績の差異

期初会社予想と実績（千円）	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績
売上高（期初予想）	5,207,000	5,001,000	5,125,000	5,045,000	2,810,000	3,700,000	3,775,000
売上高（実績）	4,363,531	4,954,267	4,931,552	4,565,225	2,633,289	3,685,419	3,826,206
期初会予と実績の格差	**-16.2%**	**-0.9%**	**-3.8%**	**-9.5%**	**-6.3%**	**-0.4%**	**1.4%**
営業利益（期初予想）	565,000	536,000	592,000	326,000	-687,000	100,000	63,000
営業利益（実績）	332,768	542,931	623,219	226,566	-667,312	-69,093	99,713
期初会予と実績の格差	**-41.1%**	**1.3%**	**5.3%**	**-30.5%**	-	-	58.3%
経常利益（期初予想）	564,000	532,000	590,000	323,000	-717,000	95,000	36,000
経常利益（実績）	329,056	527,143	607,749	215,666	-690,045	-68,222	93,621
期初会予と実績の格差	**-41.7%**	**-0.9%**	**3.0%**	**-33.2%**	-	-	160.1%
当期利益（期初予想）	298,000	294,000	369,000	93,000	-780,000	90,000	26,000
当期利益（実績）	-34,643	218,826	371,438	-255,795	-1,350,939	42,811	59,958
期初会予と実績の格差	**-111.6%**	**-25.6%**	**0.7%**	-	-	**-52.4%**	**130.6%**

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算。

同社の母体である（株）セルシスも（株）エイチアイも基本的には保守的な予想を作る傾向にあったが、スマートフォンの予想外のペースの普及により、2011年12月期の業績は大きく下振れた。2013年12月期の業績が下振れたのは、UI/UX事業で受託した新規案件の費用が嵩んだためである。スマートフォン向け製品の比率や携帯電話業界以外への製品展開も着実に進んでおり、2014年12月期以降の業績動向は安定化しつつあるとみられる。

中長期見通し

同社は、2015年7月31日に、2019年12月期までを実行期間とする中期経営計画を発表した。同社は、2012年４月に株式会社セルシスおよび株式会社エイチアイにより共同株式移転の方法をもって設立され、デジタルによるコンテンツの創作からの利用・活用に至るまでの諸活動を、トータルに支援できる環境の提供を経営理念に掲げ、事業を推進している。設立当初は、受託開発業務の拡大等で中期的な売上高を70億円程度までに拡大することで、企業成長のための基盤作りとすることを目標としていた。しかし、今回策定した新たな中期経営計画では、受託開発業務等での売上高拡大の目標を見直し、グループ資源のシナジーを最大限発揮し、グループIP（知的財産）を核とした、自社製品／サービスを強化することにフォーカスした経営へシフトすることがグループの企業力強化になると判断したとのこと。そのため、売上高は一時的に減少するが、グループIPの更なる強化により、競争力強化、利益率の向上につなげるとしている。セグメント別には、前半の3年間はUI/UX事業の採算改善が連結利益拡大に貢献する計画である。また、後半の2年間はUI/UX事業の利益拡大に加え、コンテンツソリューション事業のグラフィックス分野の収益拡大の貢献を計画している。現在の最大の収益事業であるクリエイターサポート事業に関しては、安定的な収益の計上を見込んでいるとしている。

今回の中計の主な施策および目標数値は以下の通りである。

開発力の強化と費用の削減

グループ内における研究開発業務の重複を防ぎ、人的リソース等の効率化を図るため、 機動的な開発プロジェクト推進を可能にする組織体制の構築と、グループ共通の開発環境を整備し、グループ全体で使用できる共通コアエンジンの開発をすすめ、各社のアプリケーションソフトウェアに実装する体制を構築し、自社IP製品の開発体制を強化する。また、2015年12月期第２四半期において決定した事務所の移転統合や間接部門の集約化を始めとした、費用全般の圧縮をさらに推進する。

セグメント別施策

コンテンツソリューション事業

電子書籍分野においては、顧客サポートの強化等、電子書籍市場における現在のポジションを保持しながら、新規デバイスの登場等の機会には、拡大を図る。グラフィクス分野では、クリエイター向けツール提供の事業を土台に、デジタルコンテンツの制作・流通・再生に係るサービス提供に注力し、ソフトウェア販売とのシナジーで事業化・収益化に努める。

クリエイターサポート事業

2015年12月期中に製品ラインナップを整備するため、2015年６月30日をもって、14年間に亘り販売してきたマンガ制作ソフトウェア「ComicStudio」とイラスト制作ソフトウェア「ILLUST STUDIO」の販売を終了した。今後は、両ソフトウェアの機能を引き継いだ「CLIP STUDIO PAINT」の更なる研究開発と同時に、インターネットを中心としたサービスの充実を図り、同社のソフトウェア群を利用して創作活動を行うクリエイター数を国内外で最大化させることに努める。

ＵＩ／ＵＸ事業

「デザインエンジニアリング」をテーマに事業活動を推進しているが、従来の規模拡大を目標とする受託開発を主体とした売上獲得から、今後は自社IP製品ビジネス中心の売上獲得へとビジネスモデルの転換を図り、原価低減及び利益の拡大に努める。中でも、自動車（四輪・二輪）関連分野については、特に注力し、自動車業界における

ソフトウェア「Tier1」（一次サプライヤー）メーカーとして、次世代UIオーサリングツール「exbeans UI Conductor（エックスビーンズユーアイコンダクター）」を始めとする自社IP製品の研究開発をグループ全体で推進し、積極的に営業活動を展開する。

中期経営計画の目標数値

（百万円）	15年12月期	16年12月期	17年12月期	18年12月期	19年12月期
コンテンツソリューション	1,021	1,155	1,147	1,256	1,518
クリエイターサポート	849	1,001	1,060	1,115	1,178
ＵＩ／ＵＸ	2,417	1,710	1,790	2,150	2,320
アプリケーション	62	0	0	0	0
売上高合計	4,349	3,866	3,997	4,521	5,016
営業利益	181	286	349	837	1,190
営業利益率	4.2%	7.4%	8.7%	18.5%	23.7%

出所：会社資料をもとにSR社作成

事業内容

ビジネスの概要

差別化の源泉となる2社のビジネスモデル

同社は、（株）セルシスと（株）エイチアイを統合して2012年4月に設立された共同持株会社である。セルシスは、イラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」や携帯電話向け電子書籍配信ソリューションなどの人気商品を有し、一方、エイチアイ社は携帯向け3D描画ソフト開発などで強みを持っている。両社のこれらの製品は国内トップの実績を有している。

セルシス		エイチアイ	
主な事業	主な商品	主な事業	主な商品
アニメ・漫画制作ソフト開発	CLIP STUDIO PAINT RETAS STUDIO	携帯向け3D描画エンジン フォント描画エンジン	MascotCapsule Higlyph
携帯向け電子配信システム	BS Reader BS Reader for Browser BS Reader S	組込み機器向けUI開発環境	exbeans UI Conductor

出所）会社資料をもとにSR社作成

しかし、携帯端末市場の中心が、既存の携帯電話からスマートフォンへと急速に移行していく中で、両社の事業モデルを転換させる必要があった。特定の市場で強みを有する2社がお互いの技術と顧客基盤を組み合わせて、競争力をさらに強化しようとするのが統合の狙いである。同社は、アプリケーションに強いセルシス社とミドルウェアに強いエイチアイ社のリソースを結集し、現行事業の強化と新規事業の創出を目指すとしている。

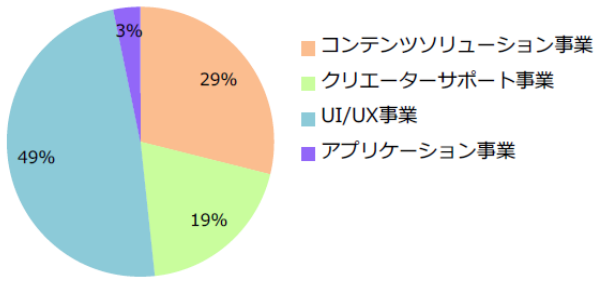
人間中心設計の分野で独自の基盤を確立

パーソナルコンピュータ以外でのポータブルなインターネット接続機器の多様化や、デジタルカメラをはじめとする家電機器、車載機器、電子看板、店舗での操作用端末など、実用機器でのグラフィックス表示機能の技術が著しく進歩している。また、Apple社のiPhoneやiPadの普及により、ユーザーは機能よりも快適な操作性を重視する傾向が強まっている。

これまでの電子機器は、機能の拡充を中心に設計された機能中心設計である。これに対し、快適な操作性をより重視するiPhoneや、iPadは人間中心設計の製品であるとみられる。この人間中心設計に欠かせないのが、UI/UXの概念である。UI/UXとは、ユーザーと、機器やソフトウェアとの間の接点となる、UI（ユーザーインターフェース）と、機器やソフトウェアを通じて得られる楽しさや気持ちよさ等の体験であるUX（ユーザーエクスペリエンス）とを一体として考え、デザインとソリューション提供から実装開発までをトータルで行うことである。日本では、これまで機能を重視する傾向が強く、このような発想はあまり根づいていなかった。しかし、様々な機器が進歩して機能が増えれば増えるほど、快適な操作に対するニーズはさらに広がっていくとみられる。

セルシス社とエイチアイ社は携帯電話向けのソフトを中心に開発し、それぞれの領域で業界No1のポジションを有していた。処理能力の低い機器で、画像処理を行うノウハウの蓄積では他社に先んじていると思われる。また、同社では、企画立案から開発、実装に至るまでデザイナーとエンジニアが常に緊密に連携して業務を進めている。

売上高構成比（連結調整額除く）



出所）会社資料

同社の開発陣容の内訳

(人)	エンジニア	デザイナー
エイチアイ	59	16
セルシス	64	-
エイチアイ関西	13	-
合計	136	16

出所：会社取材などをもとにSR社作成
＊会社の数字は2014年6月末現在

事業セグメント

同社の事業セグメントは、コンテンツソリューション事業、クリエイターサポート事業、UI/UX事業、アプリケーション事業の４つである。基本的には経営統合前の（株）セルシスと（株）エイチアイの業務区分が踏襲されており、コンテンツソリューション事業とクリエイターサポート事業は（株）セルシスが、UI/UX事業とアプリケーション事業は（株）エイチアイが担当している。

各事業セグメントの2014年12月期の売上構成比は、コンテンツソリューション事業29%、クリエイターサポート事業19%、UI/UX事業48%、アプリケーション事業3%である。

（百万円）	売上高			セグメント利益			同利益率		
	12/12期** 通期	13/12期 通期	14/12期 通期	12/12期** 通期	13/12期 通期	14/12期 通期	12/12期** 通期	13/12期 通期	14/12期 通期
事業別									
コンテンツソリューション	1,051	1,283	1,118	-3	119	22	-	9.3%	2.0%
クリエイターサポート	438	637	751	-390	-94	10	-	-	1.4%
ＵＩ／ＵＸ	799	1,489	1,875	-156	-188	-8	-	-	-
アプリケーション	363	299	127	-199	28	42	-	9.3%	33.2%
小計	2,651	3,709	3,870	-748	-135	66	-	-	1.7%
調整***	-18	-23	-44	81	66	33	-	-	-
合計	2,633	3,685	3,826	-667	-69	100	-	-	2.6%
構成比（連結調整額除く）							-		
コンテンツソリューション	40%	35%	29%		-	34%	-	-	-
クリエイターサポート	17%	17%	19%		-	16%	-	-	-
ＵＩ／ＵＸ	30%	40%	48%		-	-13%	-	-	-
アプリケーション	14%	8%	3%		-	63%	-	-	-

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***セグメント利益の調整額は、主に各事業セグメントに配分していない全社収益、全社費用の総額である。全社収益は、提出会社に対するグループ子会社からの経営管理指導料であり、全社費用は、主に同社におけるグループ管理に係る費用である。

同社グループの事業に係わる位置付け及びセグメントとの関連は、以下の通りである。

コンテンツソリューション事業：売上構成比29%

同事業の注目商品：BS Reader for Browser
Webブラウザ上での電子書籍の閲覧が可能なため、ユーザーは別途ビューアアプリをダウンロードすることなく、電子書籍の書店サイトのコンテンツ閲覧ができる。コミックのみならず、小説・写真集など幅広いジャンルのコンテンツ配信が可能である。

コンテンツソリューション事業では、グラフィックス技術の研究開発成果をもとにした、ソフトウェアやサービスノウハウをソリューションとして提供している。中核製品は、同社の子会社である（株）セルシスが開発した総合電子書籍ビューア「BS Reader」シリーズである。セグメント内の売上の詳細は開示されていないが、同社によれば、同セグメント売上の7~8割、利益のほとんどを、この「BS Reader」シリーズが稼いでいるとのことである。同事業ではこの他、マンガ等の出版物を携帯端末向けに加工するためのオーサリングソフトウェア「BS BookStudio」の開発及び販売（貸与）や、コンテンツ配信用のデータサーバー「ComicDC」の開発及び提供等も行っている。

「BS Reader」は、電子書籍を閲覧するときに必要なソフトである。携帯電話やスマートフォン利用者にコンテンツを配信するコンテンツプロバイダーや通信キャリアに対して、この「BS Reader」の提供や使用許諾を行い、当該ビューアを使用したコンテンツ売上に対する一定料率のロイヤリティを受け取っている。

同社は携帯電話向けのBS Readerで、9割以上のシェアを有している。スマートフォンでは、競合他社の参入もある。ただし、同社のスマートフォン向けBs Readerは、既存の携帯電話向けBS Readerと互換性を持たせているため、既存の携帯電話向けコンテンツにも対応しているとのこと。スマートフォンが急速に普及しているとはいえ、モバイル加入者の半分弱は未だ既存の携帯ユーザーである。従って、コンテンツホルダーにとっては、ワンストップで、既存の携帯にもスマートフォンにも対応できる同社の製品は同業他社の製品に比べてアドバンテージがあるとみられる。また、今後はクリエイターサポート事業と連携し、グラフィクス分野のビジネス拡充を図るとしている。

なお、コンテンツソリューション事業は、2013年12月期よりセグメント区分の変更及び名称の変更を行った。従来のセグメント区分は電子書籍サポート事業だった。ただし、同社は、グラフィックス技術による、総合的なコンテンツ関連ソリューション提供を強化するため、クリエイターサポート事業の法人向けグラフィックス関連活動を再編しロイヤリティ収入と業務受託収入を電子書籍サポート事業に移管した。この区分の変更に伴い、セグメント名称を「電子書籍サポート事業」から「コンテンツソリューション事業」へ変更している。

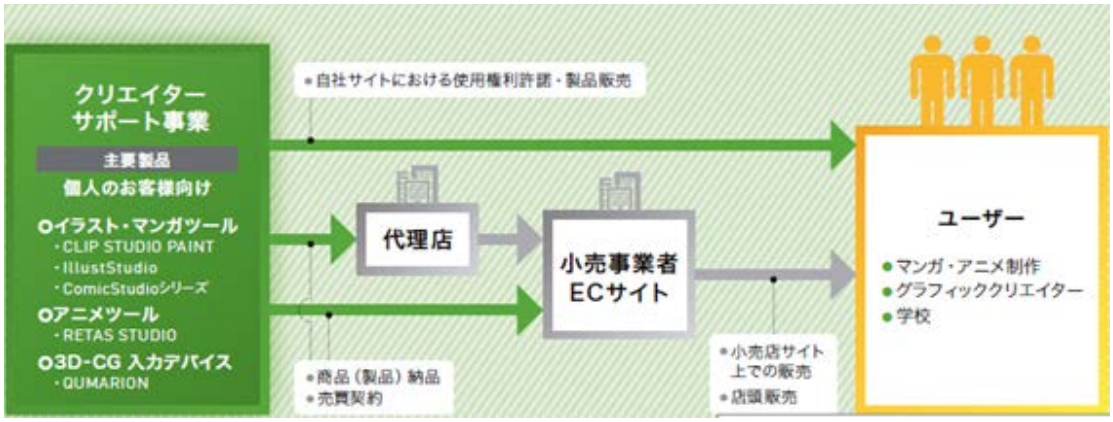
出所：会社資料

クリエイターサポート事業：売上構成比19%

同事業の注目商品：CLIP STUDIO PAINT （PRO、EX）
商業誌などの印刷用モノクロ・カラーマンガ、Webやデジタル、デバイス用のマンガなど、さまざまな用途に対応したイラスト・マンガ制作ソフトである。カラーイラストを制作するための各種作画、彩色ツールに加え、下描きからコマ割り、ペン入れ、背景・効果線の作画や複数ページ作品の管理機能など、マンガ制作の全工程をカバーする機能を搭載しており、世界初の本格的なマンガ制作ソフトである。（Win/Mac対応）

クリエイターサポート事業は、BtoC事業に特化しており、クリエイターをトータルに支援している。主な製品としては、イラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」やアニメーション制作ソフト「RETAS STUDIO」等がある。これらの製品の企画から開発・サポートまで、同社子会社の（株）セルシス社内で行っている。

これらのソフトの販売は、インターネットを通じて、イラスト、マンガ、アニメ、小説を制作するクリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」を通して、また、PC流通業者及び小売業者を通して行っている。ユーザーからの課金収入を得ている。同社のマンガ・アニメ関連ソフトは、プロの中ではデファクトスタンダードになっているとのことであり、TVアニメの9割以上が同社製品を利用しているとのことである。
なお、2013年12月期より、クリエイターサポート事業は、セグメント区分を変更し、法人向けのロイヤリティ収入と業務受託収入をコンテンツソリューション事業へ移行している。



出所：会社資料

UI/UX事業（ユーアイ/ユーエックス）：売上構成比49%（旧ミドルウェア事業）

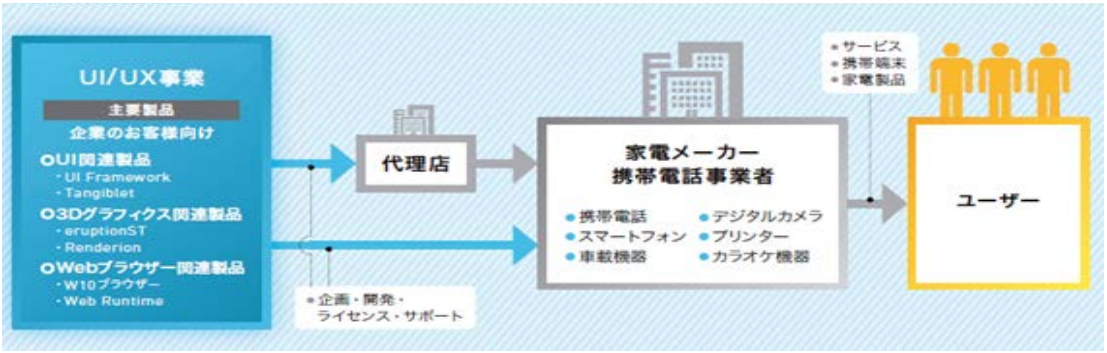
同事業の注目商品：exbeans UI Conductor(エックスビーンズ UIコンダクター)
オーサリングツールで作成したデータをそのままランタイム（ミドルウェア）上で動作できるため、デザイナーのイメージをそのまま実環境で再現することが可能。デザインはもちろん、インタラクション、アニメーション、画面遷移などUIを構成する全ての要素をドラッグ＆ドロップなどの直感的な操作で作成することが可能。複数の言語、複数のデバイスに対応したUIを最小限の作業で作成できる機能や、仕様変更、デザイン変更が簡単に行える機能など、開発プロセスを効率化する機能を多数備えているUIを開発するための統合的なソフトウェア群である。

UI/UX事業では、デジタル家電機器などに対してUIソリューションを提供している。具体的には、グラフィックス関連製品のライセンス提供や受託開発などを請け負っている。

同社の強みは、デザイナーによるUIデザインの提供、携帯電話市場でデファクトスタンダードとなった3Dグラフィックス技術に支えられた製品群である。主要製品は、同社の子会社である（株）エイチアイが開発した、exbeans UI Conductor（組込み機器向けUI開発環境）、Higlyph(組込み環境でも高速に動作し、描画の美しさやデザイン性も追求したスケーラブルフォント描画エンジン)、W10ブラウザー（組込み機器向けHTML5対応ブラウザアプリケーション）などである。UIソリューションとしては車載器、デジタルカメラ、カラオケ機器、w10ブラウザーは、マルチメディア放送対応ブラウザなどに採用されている。

同社がUIを開発した商品としては、オリンパスイメージング（株）の一眼レフやブラザー工業（株）の複合プリンター、スズキ（株）の軽自動車に搭載した、クラリオン（株）製のタッチパネル式オーディオパネルなどがあげられる。これらのグラフィックス関連ソフトウェア製品を、UIソリューションとして使用許諾を行い、ライセンス収入を得ている。また、UIのデザイン業務からソフトウェア開発業務、組込み業務までを受託開発として請け負い、開発費及び保守・サポート費を得ている。なお、同事業では、事業の中心が、モバイル向けミドルウエア事業からUIソリューション事業へと変化してきた。このため、同社は、2013年12月期より、同事業の名称を、ミドルウェア事業からUI/UX事業へと変更している。

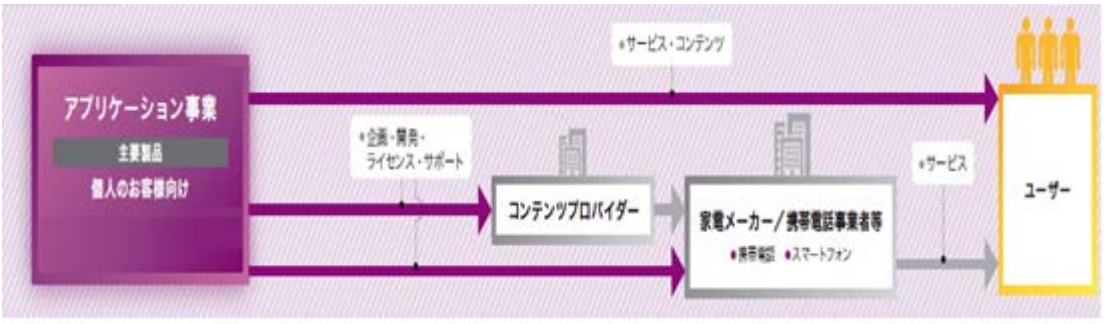
なお、同社は、2015年7月31日に発表した中期経営計画において同事業の戦略変更を打ち出した。新戦略では、従来の規模拡大を目標とする受託開発を主体とした売上獲得から、今後は自社IP製品ビジネス中心の売上獲得へとビジネスモデルの転換を図り、原価低減及び利益の拡大に努めるとしている。



出所：会社資料

アプリケーション事業：売上構成比3%

アプリケーション事業は、UI/UX事業で培ったグラフィックス関連技術を用いた、製品開発を行っている。具体的には、ゲームコンテンツや、サービス・コンテンツの開発を、コンテンツプロバイダーや携帯電話事業者から受託して、開発費を受け取っている。その他に、サービス・コンテンツからのロイヤリティ収入や運用収入等も得ている。ただし、受託ビジネスの採算は低いため、厳しい収益状態が続いている。このため、同事業では、積極的なマーケティングは行っておらず、段階的に同事業を縮小していく計画である。このため、同事業の売上の主体は、継続案件となった一部の受託開発やサービス運営売上である。



出所：会社資料

生産・販売の状況

エイチアイ	(百万円)	10年 3月期	11年 3月期	12年 3月期	12年 12月期	１３年 12月期
生産（当期製造費用）	ＵＩ／ＵＸ**	721	704	893	561	1,029
	アプリケーション	713	632	485	408	238
	合計	1,434	1,336	1,379	969	1,267
販売実績	ＵＩ／ＵＸ**	1,509	1,429	1,359	789	1,489
	アプリケーション	750	781	504	357	299
	合計	2,259	2,210	1,863	1,146	1,789
セルシス	(百万円)	09年10月期	10年１０月期	11年10月期	12年 12月期	１３年 12月期
生産（当期製造費用）	コンテンツソリューション**	874	949	1,052	630	829
	クリエイターサポート	609	1,089	1,208	1,179	833
	コンテンツ制作	299	-	-	-	-
	合計	1,782	2,039	2,260	1,809	1,663
仕入実績（仕入価格）	コンテンツソリューション**	180	193	188	94	102
	クリエイターサポート	100	80	88	261	110
	コンテンツ制作	0	0	0	0	0
	合計	279	273	276	354	212
販売実績	コンテンツソリューション**	1,942	2,200	2,091	987	1,283
	クリエイターサポート	450	521	611	500	637
	コンテンツ制作	304	0	0	0	0
	合計	2,696	2,721	2,702	1,487	1,920

出所：会社資料をもとにSR社作成
*2012年12月期は同社（アートスパークホールディングス社）の値（変則9ヶ月）。
**2013年12月期以降の新区分の名称。旧区分では、コンテンツサポート事業が電子書籍サポート事業、UI/UX事業がミドルウェア事業であった。
***2012年12月期までの販売実績はセグメント間取引相殺後、2013年12月期以降は相殺前の数字

人員構成

セグメント名	従業員数(人)	
	2013年12月期	2014年12月期
コンテンツソリューション	41	45
クリエイターサポート	48	39
ＵＩ／ＵＸ	78	129
アプリケーション	―	―
全社（共通）	33	18
合計	200	231

出所：会社資料をもとにSR社作成

収益性分析

連結 (単位：百万円)	06年 3月期 単純合算	07年 3月期 単純合算	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績
売上高	2,692	3,346	4,117	4,364	4,954	4,932	4,565	2,633	3,685	3,826
うちエイチアイ	2,012	2,226	2,344	1,918	2,259	2,210	1,863	-	-	-
うちセルシス	680	1,120	1,773	2,446	2,696	2,721	2,702	-	-	-
売上総利益	1,213	1,912	2,215	2,090	2,136	2,149	1,694	411	1,143	1,333
うちエイチアイ	870	1,358	1,398	818	805	843	503	-	-	-
うちセルシス	343	554	817	1,272	1,331	1,305	1,191	-	-	-
販売費及び一般管理費	1,033	1,453	1,903	1,757	1,593	1,525	1,468	1,079	1,212	1,234
うちエイチアイ	725	992	1,180	918	738	728	734	-	-	-
うちセルシス	309	460	723	839	856	797	733	-	-	-
営業利益	180	459	312	333	543	623	227	-667	-69	100
前年比	-	-	-	6.7%	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-
うちエイチアイ	145	366	218	-100	68	115	-231	-	-	-
うちセルシス	34	94	94	433	475	508	458	-	-	-
売上総利益	45.1%	57.1%	53.8%	47.9%	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%
うちエイチアイ	43.2%	61.0%	59.6%	42.6%	35.7%	38.2%	27.0%	-	-	-
うちセルシス	50.4%	49.4%	46.1%	52.0%	49.4%	48.0%	44.1%	-	-	-
販売費及び一般管理費	38.4%	43.4%	46.2%	40.3%	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%
うちエイチアイ	36.0%	44.6%	50.4%	47.9%	32.7%	32.9%	39.4%	-	-	-
うちセルシス	45.4%	41.1%	40.7%	34.3%	31.7%	29.3%	27.1%	-	-	-
営業利益	6.7%	13.7%	7.6%	7.6%	11.0%	12.6%	5.0%	-25.3%	-1.9%	2.6%
うちエイチアイ	7.2%	16.4%	9.3%	-5.2%	3.0%	5.2%	-12.4%	-	-	-
うちセルシス	5.0%	8.4%	5.3%	17.7%	17.6%	18.7%	16.9%	-	-	-

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

上表は同社の母体となった(株)エイチアイと(株)セルシスの業績推移である。両社の業績は、日本で2010年ごろより始まったスマートフォンの本格普及の影響を大きく受けた。エイチアイ社の主力商品は、既存の携帯電話向けの3D描画エンジンであった。このエンジンのライセンス料を携帯端末の出荷時に徴収する方式であったため、スマートフォン販売増加に伴う既存の携帯電話の出荷台数減少の影響を受ける結果となった。一方、セルシス社も、主力製品は既存の携帯電話向けの電子書籍配信ソリューションであったが、ユーザーが電子書籍を視聴するたびにコンテンツホルダーからライセンス料を徴収する都度課金であった。このため、エイチアイ社のように急激な影響を受けなかったが、スマートフォン普及に伴う、既存携帯電話の保有台数減少により、電子書籍の視聴頻度が減少し、徐々に影響を受けざるをえなくなった。両社は、ともにソフト開発が中心であり、労働集約的なビジネスである。スマートフォン向けや新規分野の開発に注力せざるを得なくなったことで、両社の売上原価は高騰し2010年以降の両社の売上粗利益率は低下傾向が続いた。エイチアイ社は、不採算事業の資産除却で一時的に収益は改善させたが、売上減少が響き、2012年12月期には赤字に転じた。

この様な事業環境を背景として、お互いの技術と顧客基盤を組み合わせによる競争力強化を狙いとして、2012年４月２日に両社の共同持株会社として同社が設立された。統合後の同社は、クリエイターサポート事業とUI/UX事業を中心とした新たな市場開拓と、プロジェクト管理徹底による採算改善に注力している。当初は先行費用の影響などで、営業損失に陥ったが、新分野への展開の成果は顕在化しつつあり、2014年12月期には黒字化を達成している。

SW（Strengths, Weaknesses）分析

強み（Strengths）

- **既存の携帯電話向け商品で培った技術：**同社は、携帯電話向けの3D描画ソフト・画像配信ソリューションでは9割以上のシェアを有している。記憶容量及び処理能力に限りのある携帯電話向けのソフト開発では、コンパクトなソフト開発が不可欠である。この携帯電話向けソフトで培った開発能力は、処理能力の低い他のデジタル機器への展開においてアドバンテージになるとみられる。
- **技術と製品の相互補完関係：**同社の母体であるセルシス社は、ユーザー向けのアプリケーションソフトで高いシェアを有している。一方、エイチアイ社はメーカー向けの組込みソフトに強みがある。互いの顧客層および技術に相互補完関係があるとみられる。
- **コンテンツホルダーとの関係：**同社は携帯電話向け3D描画ソフトや、画像配信ソリューションで高いシェアを有していたため、コンテンツホルダーと密接な関係を築いている。既存の携帯電話からスマートフォンへのシフトの動きはあるが、既存の携帯電話がすぐになくなるわけではない。また、この関係を足掛かりとして、スマートフォンへの関係も期待できる。

弱み（Weaknesses）

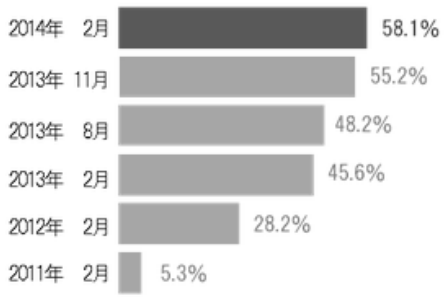
- **既存の携帯電話依存の高さ：**携帯電話市場では、既存の携帯電話からスマートフォンへ切り替える動きが活発化した。これに併せて、既存の携帯電話向け製品・サービスの比重が高かった同社も、スマートフォン向け製品などへの展開を進めた。同社の利益の牽引役であるコンテンツソリューション事業は既存の携帯電話向けの依存度が高い。2013年12月期4Qに、スマートフォン向け売上が既存の携帯電話向けを上回ったが、さらにスマートフォン向け比率の引き上げが不可欠である。
- **赤字事業の存在：**UI/UX事業は、営業赤字の状況が継続している。同社も現状を把握しており、従来の規模拡大を目標とする受託開発を主体とした売上獲得から、今後は自社IP製品ビジネス中心の売上獲得へとビジネスモデルの転換を図り、原価低減及び利益の拡大に努めるとしている。
- **海外展開の弱さ：**既存の携帯電話は、日本固有の端末や技術が数多く存在した。しかし、スマートフォン端末では、日本固有の端末比率が低下し、世界統一仕様の端末が増加しつつある。アップルのiPhoneのように、世界共通の市場の主役がスマートフォン・タブレットに移るなかで、グローバルでシェアの高い製品が少なく、海外との競争に晒され易くなっている。

市場とバリュー・チェーン

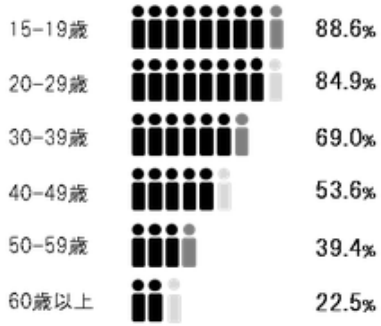
スマートフォンの急速な普及で、業界環境が大きく変化

(株)博報堂ＤＹホールディングスのグループの「博報堂ＤＹグループ・スマートデバイス・ビジネスセンター」が2014年2月に実施した「全国スマートフォンユーザー1,000人定期調査」によれば、日本のスマートフォン保有率は58.1%と3ヶ月前の前回調査(2013年11月実施）と比較して2.9ポイント増加したとのこと。また、年齢別には、特に10代・20代では80%を超えるなど、スマートフォンの普及がさらに進んでいることを示す内容であった。

スマートフォンの保有率の推移



スマートフォン年齢別保有率（2014年11月）



出所：㈱博報堂DYホールディングスの「全国スマートフォンユーザー1000人定期調査」第9回。

このスマートフォンの普及に伴って、既存の携帯電話の保有率は急速に低下している。同社の中核事業であるUI/UX事業やコンテンツソリューション事業の以前の売上の大半は携帯電話向けの売上であった。この市場環境の変化に合わせて同社はビジネスモデルも大きく変えざるを得なくなった。しかし、この２つの事業のビジネスモデルは大きく異なっている。市場環境の変化に対して、UI/UX事業では他分野への展開に注力している。一方、コンテンツソリューション事業は、既存の携帯電話向けからスマートフォン向けへのシフトを推進している。

UI/UX事業は同社最大の売上規模を有している。2009年3月期における同事業の売上内訳は、モバイル向けが9割強で、非モバイル向けが1割弱の水準であった。モバイル向けの中核商品は「MascotCapsule」である。この「MascotCapsule」は、少ない演算処理で3D描画を実現しているため、メモリー容量の少ない組込み機器などに用いられている。とりわけ、国内の既存の携帯電話向け3D描画エンジンではデファクトスタンダードとなっており、国内の既存の携帯電話向けシェア90%以上を有しているとのこと。この3D描画エンジンは、端末にプリインストールされていたため、端末出荷時に同社がライセンス収入を得る仕組みになっている。一方、スマートフォンでは、必要なソフトが後からダウンロード出来るため、3D描画エンジンに関しても最初からプリインストールする必要は無い。端末販売の主流がスマートフォンに移ったことで、同社はこの既存の携帯電話向けエンジンからのライセンス収入が激減することとなった。

この携帯電話市場の環境変化を受けて、同社では新分野への展開に注力している。デジタル技術の進化に伴いタッチパネルで操作する電子機器のバリエーションは年々増加している。同社では、4~５年前から、3D描画エンジンの販売先を、他の家電機器にも広げており、現在では、デジカメやプリンター、車載ナビなどへの展開をすすめている。この結果、2012年12月期のUI/UX事業の売上内訳では、モバイル向けと非モバイル向けの構成比が逆転し、非モバイル向けが過半数を占めることとなった。同社では、組み込み機器向けの事業展開を更に加速させるため

に、2012年秋にexbeans UI Conductorを投入した。また、2014年12月期には、関西方面での顧客対応の強化策としてエイチアイ関西社を統合しており、ライセンス収入や受託開発における競争力強化と更なる拡販を目指している。

UI/UX事業の売上動向

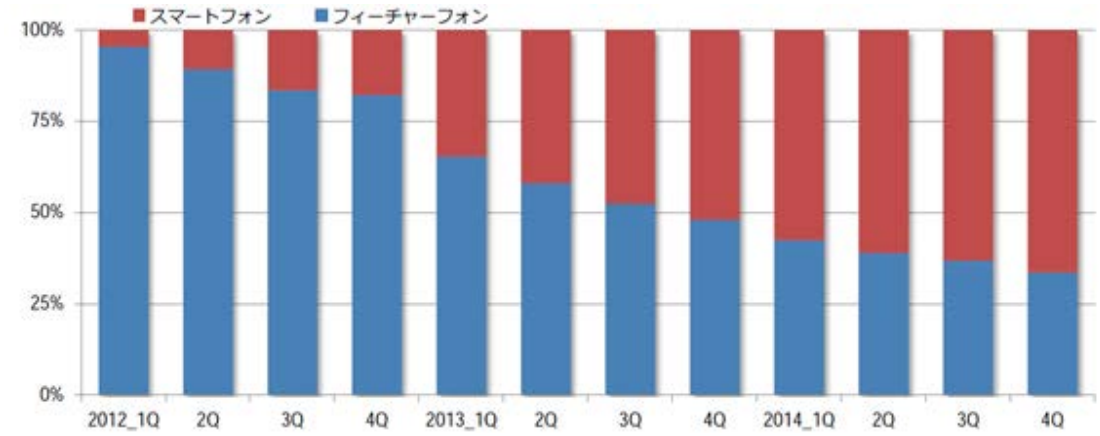
UI/UX事業	(百万円)	2009年3月期	2010年3月期	2011年３月期	2012年3月期	2013年3月期	2013年12月期	2014年12月期
売上高	**受託**	**269**	**285**	**240**	**552**	**498**	**745**	**1,008**
	モバイル	146	22	56	60	74	171	-
	非モバイル	123	263	184	492	424	575	-
	ロイヤリティ	**1,220**	**1,209**	**1,188**	**801**	**312**	**769**	**866**
	モバイル	1,196	1,187	1,012	576	275	487	-
	非モバイル	23	21	175	225	37	282	-
	合計	**1,489**	**1,494**	**1,427**	**1,353**	**810**	**1,514**	**1,875**
	モバイル	1,343	1,210	1,068	636	349	657	-
	非モバイル	146	284	359	717	461	857	-
構成比	**受託**	**18.1%**	**19.1%**	**16.8%**	**40.8%**	**61.5%**	**49.2%**	**53.8%**
	モバイル	9.8%	1.5%	3.9%	4.4%	9.2%	11.3%	-
	非モバイル	8.3%	17.6%	12.9%	36.4%	52.3%	38.0%	-
	ロイヤリティ	**81.9%**	**80.9%**	**83.2%**	**59.2%**	**38.5%**	**50.8%**	**46.2%**
	モバイル	80.3%	79.5%	70.9%	42.6%	33.9%	32.1%	-
	非モバイル	1.6%	1.4%	12.3%	16.6%	4.6%	18.6%	-
	合計	**100.0%**	**100.0%**	**100.0%**	**100.0%**	**100.0%**	**100.0%**	**100.0%**
	モバイル	90.2%	81.0%	74.8%	47.0%	43.1%	43.4%	-
	非モバイル	9.8%	19.0%	25.2%	53.0%	56.9%	56.6%	-

出所：会社取材をもとにSR社作成
＊同事業の中核企業であるセルシス単体ベース。同社の連続数値との違いは、基本的に連結調整項目のみ。

売上規模で2番目に大きいのがコンテンツソリューション事業である。同部門の中核製品が「Bs Reader」である。この「Bs Reader」も国内の既存の携帯電話向けではデファクトスタンダートになっており、9割程度のシェアを有している。下図を見ると電子書籍市場は、中期的に安定した成長が期待できる。ただし、その成長の主役は、新たなプラットフォームであり、既存の携帯電話の依存度は着実に低下していくと見られる。この「Bs Reader」は、端末販売時に売り切る製品ではなく、電子書籍コンテンツの閲覧などの際に、ライセンス料をもらうビジネスである。

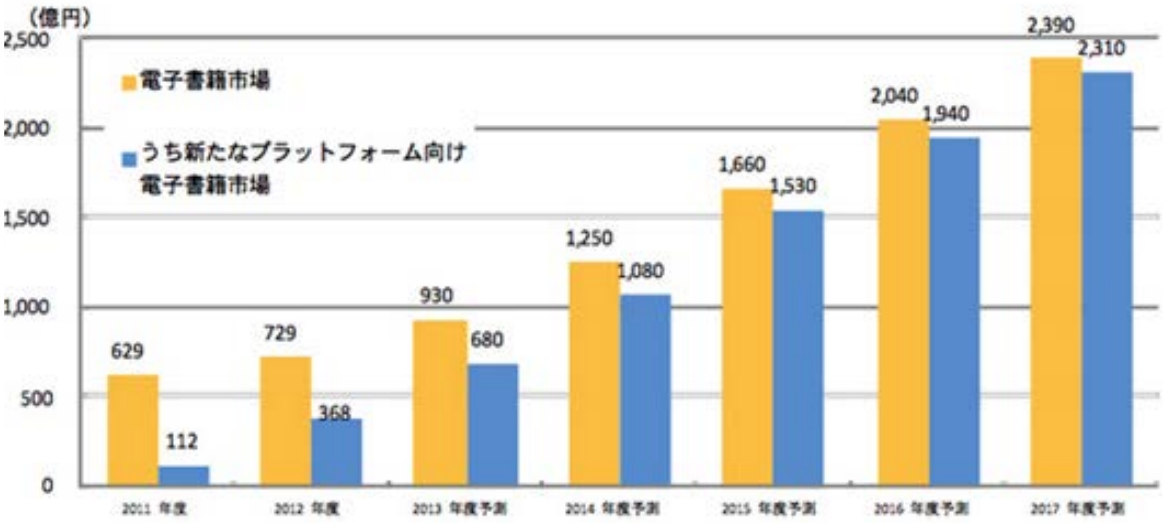
従って、既存の携帯電話販売が減少しても、既存の携帯電話経由で電子書籍を見る毎に収益を計上することが出来るために、UI/UXに比べ影響は軽微である。また、同社は「Bs Reader」のスマートフォン版も投入している。既存の携帯電話版との互換性があるため、既存の携帯電話向けにコンテンツを提供していた事業者は、新たにスマートフォン向けの改修をする必要がない。同社は、この特徴を生かしてスマートフォン版の拡販も進めている。この結果、2013年12月期第4四半期のコンテンツソリューション事業におけるスマートフォン売上比率は過半数を超える水準に達しており、スマートフォンへのシフトの動きは着実に進展している。

コンテンツソリューション事業（ロイヤリティ収入）における携帯とスマートフォン構成比



出所：会社資料をもとにSR社作成

電子書籍市場の動向



出所：インプレスグループ資料

過去の業績および財務諸表

過去の業績

2015年12月期第１四半期連結実績：売上高1,009百万円、営業利益48百万円

当期間は、前期より黒字化したクリエイターサポート事業、前期期中に株式会社エイチアイ関西、および株式会社U'eyes Designを孫会社化したUI/UX事業を中心に注力し、販売・営業活動の推進や提供サービスの拡充を図りながら、経営体質強化に努めた。

その結果、今第1四半期連結累計期間の売上高は1,009百万円（前年同期比24.1%増）、営業利益は48百万円（前年同期は66百万円の営業損失）となった。経常損益については、支払利息4百万円、持分法による投資損失7百万円を計上したこと等により、36百万円の経常利益（前年同期は74百万円の経常損失）となった。純損益については、投資有価証券売却損11百万円の計上等により、17百万円の四半期純利益（前年同期は64百万円の四半期純損失）となった。なお、会社計画は据え置かれている。

同社によれば、今第1四半の利益に関しては、主力の3事業ともに社内計画に対し上振れ基調で推移したとのこと。とりわけ、UI・UX事業が順調であり、連結ベースでも社内計画を上回ったとしている。同社では、今後の状況を見極める必要はあるとしているが、第1四半期の出だしは順調であったとみられる。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

コンテンツソリューション事業
総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として推進する同事業の売上高は273百万円（前年同期比5.5%減）、営業利益は14百万円（前年同期比86.7%増）となった。

売上面では、スマートフォン向け売上は前年同期比で増収となったが、フィーチャーフォン向けの減収分をカバーしきれず、同事業の売上高は減収となった。ただし、利益面では、原価や、固定費全般のコスト減に注力したことにより増益を確保した。

なお、同事業の中心である携帯電話市場は、2014年12月末で国内携帯電話加入契約数が1億4,505万台（前年比6.2%増）となった（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）。また、2014年12月末における国内のスマートフォン契約数の占める割合は、フィーチャーフォンとスマートフォンの合計契約件数の52.3%と過半数を超える等、スマートフォンの普及が拡大した。一方、2014年1月から12月の1年間における出荷台数の状況では、スマートフォンは前年比で5.3%減少となり2年連続で前年を下回った。これに対し、フィーチャーフォンは同5.7%の増加となり、2008年以降初めて前年を上回った（株式会社MM総研発表より）。スマートフォン出荷台数が減少している背景には、機能アップが当面のピークを迎えていることがあったとみられる。一方、フィーチャーフォンの出荷台数の増加に関しては、スマートフォンの月額通信料金が高いことなどから一部のユーザーがフィーチャーフォンに回帰したことや、通信料金体系の多様化によりスマートフォンとフィーチャーフォンの２台持ち需要が増加したことがあったとみられる。

このような経営環境の中、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」を利用して、株式会社アムタスの電子書籍配信サービス「めちゃコミック」でライトノベルの配信が開始された。これらの結果、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は、2015年3月末では916サービス（前年同期は約700サービス）となった。

同社によれば、同事業に関しては、今第1四半期において社内計画に対して、売上、利益ともに上振れたとのこと。背景には、減少を見込んでいたフィーチャーフォン向けの売上高の減少幅が想定よりも小さかったことがある。フィーチャーフォン向け売上に関しては、ユーザーのスマートフォンへのシフトの動きから減収傾向が続いている。この傾向は今後も続くと見られるが、携帯電話市場における前年のフィーチャーフォンの出荷台数が堅調であったことなどから、フィーチャーフォン向け売上の減少ペースがスローダウンしたものとみられる。

クリエイターサポート事業

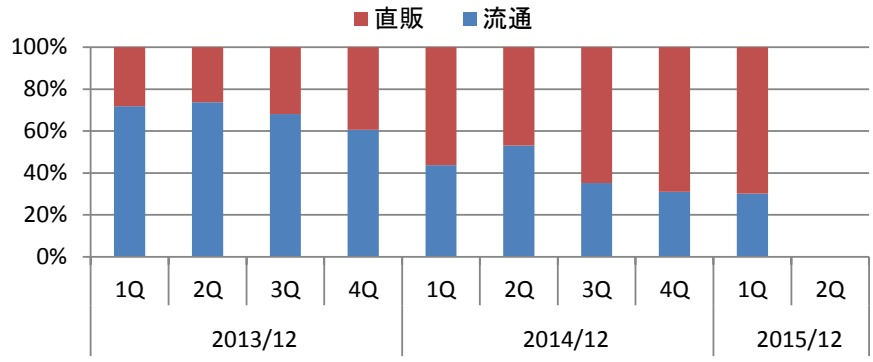
同事業の売上高は213百万円（前年同期比23.0%増）、営業利益は32百万円（前年同期は0.4百万円の営業利益）となった。

営業活動の推進により、ペイントソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数が累計100万本を超え、前年同期比で増収・増益を達成した。また、英語版・中国語版・フランス語版・スペイン語版を海外向けに販売、出荷本数の35%が国外のクリエイターに利用されており、グローバルスタンダードなソフトウェアとなった。なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」においては、2015年３月末時点の登録者数は約50万人（前年同期は約39万人）となった。

同社によれば、同事業に関しては、第１四半期は国内販売・海外販売ともに総じて順調であり、売上、利益ともに社内計画比で上振れたとのこと。とりわけ、直販売上が順調であったもようである。

なお、同事業の流通・直販の売上比率の推移を見ると、同社が注力する直販売上比率の増加基調が続いている。2015年12月期第1四半期の直販売上比率についても、前年同期比で10ポイント以上上昇し約70%となった。同社によれば、流通チャンネルではパッケージ販売が中心であり、直販チャンネルではダウンロード販売が中心であるとのこと。直販チャンネルでは、パッケージの原材料費や在庫コストがほとんどかからないため、採算面では流通チャンネルを上回っているもようである。売上増に加えて、このプロダクトミクス改善が同事業の収益拡大につながっているとみられる。

流通・直販売上比率の推移



出所：会社資料をもとにSR社作成

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は515百万円（前年同期比69.2%増）、営業損益は0.5百万円の営業利益（前年同期は100百万円の営業損失）となった。

同事業では、「デザインエンジニアリング」をテーマに、自動車関連分野を中心に、株式会社エイチアイが開発した、次世代UIオーサリングツール「exbeans UI Conductor（エックスビーンズユーアイコンダクター）」の販売活動に注力すると共に、構造改革と受託開発及び製品保守サポート案件における製造原価の削減を推進した。

また、前連結会計年度第2四半期にエイチアイ関西社、同第３四半期にU’ eyes Design社をそれぞれ孫会社化したことで、2社合計で272百万円の増収となった。この結果、売上高は前年同期比で増収となり、営業損益も黒字へ転換した。

同社によれば、今第1四半期に関しては、受注・売上ともに総じて順調であったとのこと。今後の状況を見極める必要はあるものの、第1四半期に関しては、利益に関しても社内計画比で上振れたとしている。

アプリケーション事業

同事業は事業縮小を進めており、売上高は8百万円（前年同期比82.4%減）、営業損益は0.6百万円の営業損失（前年同期は16百万の営業利益）となった。

同社では事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めている。このため、第1四半期についても想定の範囲内で有ったとのこと。売上高の減少に応じて、外注費の減少も見込まれるため、今後は同事業の影響度はさらに縮小するとみられる。

2014年12月期通期連結実績：売上高3,826百万円、営業利益100百万円

2014年12月期連結業績は、事業構造改革の進展により、売上高が3,826百万円（前年同期比3.8%増）、営業利益が100百万円（前期は69百万円の営業損失）、経常利益が94百万円（前期は68百万円の経常損失）となった。当期純利益は、株式会社エイチアイ関西の取得による負ののれん発生益14百万円の計上や、投資有価証券評価損28百万円の計上等により、60百万円（前期比40.1%増）となった。

携帯端末市場の中心がスマートフォンへと急速に移行していく中で、同社グループは積極的に事業構造改革を進めており、コスト削減と利益率の向上を目指す一方で、戦略投資事業における投資の成果であるクリエイターサポート事業の通期強化及びUI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業の市場拡大を進めている。

当期については、各事業セグメントで、販売活動を強化・推進するとともに、前期に実施した事業構造改革の成果による人件費の圧縮や減価償却費の軽減が、売上原価及び販売管理費の圧縮に貢献した。これらの施策の結果、クリエイターサポート事業が黒字化した。

また、UI/UX事業における関西地域の事業基盤の拡大を目的とした株式会社エイチアイ関西を孫会社化、「デザインエンジニアリング」の推進強化を目的とした株式会社U'eyes Designを孫会社化等、M&Aを活用した積極的な事業拡大施策を展開した結果、UI/UX事業の赤字幅が大幅に縮小した。

セグメント別の概況は以下の通りである。

コンテンツソリューション事業
コンテンツソリューション事業の売上高は1,118百万円（前年同期比12.9%減）、営業利益は22百万円（前年同期比81.3%減）となった。

同事業の中心である携帯電話市場については、2014年9月末で国内携帯電話加入契約数が１億4,294万台（前年比6.0%増）となった（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）。また、2014年９月末における国内のスマートフォン契約数の占める割合は、フィーチャーフォンとスマートフォンの合計契約件数の50.3%と初めて過半数を超える等、スマートフォンの普及が拡大している。（株式会社MM総研発表より）

このような経営環境の中で、採算の良いフィーチャーフォン向け売上の減少により、同事業は減収減益となった。ただし、同社はスマートフォン事業への展開を着実に進めている。同社の電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」はソフトバンクモバイル株式会社の提供するスマートフォン向け総合電子書籍サービス「スマートブックストア」に採用され、「LINEマンガ」PC向けウェブブラウザ版には、同社子会社株式会社セルシスと株式会社メディアドゥが共同で提供するブラウザビューア・ソリューションが採用された。また、同社は、同ビューアをiPhone・iPad向け最新OSの「iOS8」に対応させる等の拡販施策も推進している。この結果、「BS Readerfor Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は2014年12月末で920サービス超となった。

クリエイターサポート事業
売上高は751百万円（前年同期比17.9%増）、営業利益は10百万円（前年同期は94百万円の営業損失）となった。

同社では、ソーシャルメディアを活用したプロモーションやキャンペーンの展開、外国版ソフトの拡充などにより、採算の良い国内直販売上比率拡大と海外マーケット立ち上げに注力した。この結果、国内の流通売上は減少傾向にあるが、採算の良い国内直販売上増加によるプロダクトミクス改善や海外売上の増加により、増収増益を達成している。

当期間では、マンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」のフランス語版、スペイン語版の販売を開始し、パリで開催のJapan Expoに出展した。また、KADOKAWA Contents Academy株式会社の海外コンテンツスクール事業でマンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT EX」が教材として採用される等、海外市場の開拓を推進した。なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」の登録者数は2014年12月末時点で47万人となった。

UI/UX事業
売上高は1,875百万円（前年同期25.9%増）、利益面では8百万円の営業損失（前年同期は188百万円の営業損失）となった。

当期間では、自動車関連分野を中心として、組込みUIノウハウを集約した次世代UIオーサリングツールである「exbeans UI Conductor（以下、UIコンダクター）」の販売に注力すると共に、受託開発案件の受注活動を強化した。その結果、顧客基盤の拡大が進み、受注状況は堅調に推移した。また、同社の既存製品である「MascotCapsule UI Framework」を搭載した機器メーカーの製品の販売が好調であった。この結果、機器メーカからの追加の大口

ライセンス契約が複数発生し、ロイヤリティ収入が増加した。

同社では、今後の事業拡大に向けて、関西方面での顧客対応の強化策として、エイチアイ関西社を2014年2月28日付で孫会社化した。また、「デザインエンジニアリング」の活動強化・推進加速の目的で、U'eyes Design社を2014年4月15日付で孫会社化した。

この２社の新規連結効果もあり、連結ベースの売上高は前期比で2桁増を達成した。一方、費用面では開発プロセスの管理強化等の施策によって外注費を中心とした製造原価の削減が進んだ。この結果、営業損失額は前年比で大幅に縮小した。

同事業では、当期は新製品の投入タイミングが遅かったために上期は付随する受託開発の受注も低迷する結果となった。ただし、新規分野への受注活動を拡充することなどにより下期以降の受注状況は好転しており、そのトレンドは2015年12月期に入っても続いているもようである。同社によれば、受注から売上計上のタイムラグは概ね６ヶ月程度であるとのこと。このため、足元の受注好調を受けて、今期下期以降の売上トレンドはさらに改善するとしている。

また、エイチアイ関西社の今期の連結寄与は9ヶ月で252百万円、U'eyes Designは同6ヶ月で252百万円であった。来期は通年寄与でさらなる売上の上乗せ効果が期待できるとみられる。

アプリケーション事業

事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めており、新規の事業活動は行っておらず、継続中のサービス運用業務の手数料収入を収益計上している。その結果、売上高は127百万円（前年同期比57.7%減）、営業利益は42百万円（前年同期比50.0%増）となった。

2014年12月期第3四半期連結実績：売上高2,342百万円、営業損失314百万円

2014年12月期第3四半期連結累計期間の売上高は2,342百万円（前年同期比15.3%減）となった。UI/UX事業において、利益率の高いロイヤリティ収入の計上時期が翌四半期へずれこんだ影響等により、営業損益は、314百万円の営業損失（前年同期は81百万円の営業損失）となった。経常損益については、支払利息8百万円および、為替差損3百万円の計上や、同社の持分法適用会社であるガラット株式会社に対する投資持分について、持分法による投資損失10百万円を計上したこと等により、337百万円の経常損失（前年同期は74百万円の経常損失）となった。純損益については、(株)エイチアイ関西の取得による負ののれん発生益14百万円の計上等により342百万円の四半期純損失（前年同期は90百万円の四半期純利益）となった。収益計上時期のずれ込みなどを鑑み、同社は通期では期初計画を達成する見通しとしている。

セグメント別の概況は以下の通りである。

コンテンツソリューション事業

総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として推進するコンテンツソリューション事業の売上高は858百円（前年同期比8.4%減）、営業利益は35百万円（前年同期比51.9%減）となった。同事業の中心である携帯電話市場については、2014年6月末で国内携帯電話加入契約数が１億4,106万台（前年比5.8%増）となった（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）。このような経営環境の中、同社は、電子書籍ビューア「BS Reader

for Browser」をiPhone・iPad向け最新OSの「iOS8」に対応させる等の施策を推進している。また、「BS Readerfor Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は2014年9月末で900サービス超となった。

クリエイターサポート事業

売上高は523百万円（前年同期比15.2%増）、営業利益は6百万円（前年同期は98百万円の営業損失）となった。当期間では、マンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」のフランス語版、スペイン語版の販売を開始し、パリで開催のJapan Expoに出展した。また、KADOKAWA Contents Academy株式会社の海外コンテンツスクール事業でマンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT EX」が教材として採用される等、海外市場の開拓を推進した。なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」の登録者数は2014年9月末時点で44万人となった。

同社では、市場活性化と採算改善のための、同事業の直販比率の引き上げを狙っており、2014年12月期の直販比率50%（前年は約30%）を目標としている。同社によれば、季節要因はあるものの、今期は直販比率は国内外ともに順調に上昇傾向にあり、第3四半期の直販比率は50%強（前年同期は20%強）に達しているもようである。

なお、同社では、同事業の中核製品である「CLIP STUDIO」の英語版と中国語版を2013年9月に投入し海外展開を本格化させている。また、2014年7月には、フランス語版とスペイン語版の展開も開始した。この結果、「CLIP STUDIO」の外国語版の販売本数（ライセンス数）も順調に増加しており、当第3四半期末の累積販売本数は、国内を含む全販売本数に対して30%程度に達している。来期は裾野拡大効果もあって海外売上の寄与拡大が期待できるとしている。

UI/UX事業

売上高は882百万円（前年同期21.5%減）、利益面では404百万円の営業損失（前年同期は127百万円の営業損失）となった。当期間では、自動車関連分野を中心として、組込みUIノウハウを集約した次世代UIオーサリングツールである「exbeans UI Conductor（以下、UIコンダクター）」の販売に注力すると共に、受託開発案件の受注活動を強化した。その結果、顧客基盤の拡大が進み、受注状況は堅調に推移した。同社では、自動車関連分野において、受託開発から自社IP（ロイヤリティ）ビジネスへの転換を図っており開発投資が先行している。第３四半期には、これに係わるロイヤリティ収入を予定していたが、計上時期が第４四半期に期ずれすることになった。費用面では開発プロセスの管理強化等の施策によって外注費を中心とした製造原価の削減を進めていたが、利益率の高いロイヤリティ収入の計上時期が翌第４四半期にずれ込んだこと等から、売上高、営業利益ともに前年同期に対し大きく減少した。

同社では、今後の事業拡大に向けて、関西方面での顧客対応の強化策として、エイチアイ関西社を2014年２月に孫会社化した。また、「デザインエンジニアリング」の活動強化・推進加速の目的で、U'eyes Design社を2014年４月に孫会社化した。U'eyes Design社は2014年8月よりエイチアイ社の本社に移転している。同社によれば、昨年11月に投入したエイチアイ社のUIコンダクターは拡販に難航していたが、U'eyes Design社の移転に伴う連携強化や市場環境の好転などによって、2014年9月末以降の受注活動が活発化している。これに伴い、減少傾向にあった受注残も増加に転じているもようである。また、孫会社2社の営業利益への連結寄与は第3四半期で30百万円（第2四半期では10百万円）となったもようである。

なお、エイチアイ社のUIコンダクターは自動車メーカーの採用が進展しつつあるもようである。また、2014年11

月6日には、エイチアイ社のUIコンダクターが株式会社ZMPの車載データ送受信機と連携することが発表された。ZMP社は自動車メーカー各社に自動運転のコアテクノロジーを提供している会社である。ZMP社の提供する自動運転技術は世界的に高い評価を集めており、米インテルの投資部門であるインテルキャピタルもZMP社への投資を発表している。このため、ZMP社との連携は今後のUIコンダクターの拡販強化につながりうるものだとみられる。

アプリケーション事業

事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めており、継続案件についてのみ事業を行った。その結果、売上高は113百万円（前年同期比54.9%減）、営業利益は40百万円（前年同期比87.3%増）となった。

2013年12月期通期連結実績：売上高3,685百万、営業損失69百万円

携帯端末市場の中心がスマートフォンへと急速に移行していく中で、同社は事業構造改革を進めており、2013年12月期は、コスト削減と利益率の向上を目指す一方で、戦略投資事業における投資の成果であるソリューション事業の強化を進めた。各事業セグメントにおいては、販売活動の強化を推進するとともに、希望退職の実施に伴う人員削減効果や減価償却負担の軽減等の構造改革の成果が売上原価及び販売管理費の圧縮に貢献した。その一方で、UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業において、車載機を中心とした新たな領域への積極的な事業展開を推進するにあたって、一時的に外注コストが大きく増加した。

その結果、当連結会計年度の売上高は3,685百万円となったが、UI/UX事業の外注費の増加を吸収しきれず営業損益は69百万円の営業損失となった。経常損益については、同社の持分法適用会社であるガラット（株）等に対する投資持分として、投資損失16百万円を計上した。また、前期末に引当済の事業構造改革引当金において実際に使用されなかった金額を事業構造改革引当金戻入益として16百万円計上したこと等により68百万円の経常損失となった。純損益については減損損失28百万円の計上、投資有価証券評価損12百万の計上等があった一方で、投資有価証券売却益121.9百万円の計上等により42.8百万の当期純利益となった。

なお、当連結会計年度より、報告セグメントとして記載する事業セグメント区分の変更又は名称の変更を行った。事業別セグメントについては、以下の通りである。

コンテンツソリューション事業：売上高は1,283百万円、営業利益119百万円

電子書籍ソリューションの中心である携帯電話市場は、2013年12月末で国内携帯電話加入契約数が１億3,655万台（前年比5.8%増）となった。（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）また、2013年度上期の携帯電話出荷台数は前年同期比19.7%減の1,645万台となる中、スマートフォンの出荷台数は前年度比14.5%減の1,216万台となったが、総出荷台数に占めるスマートフォン出荷台数比率は73.9%となり、前年同期比4.5%のシェア増加になった。（（株）MM総研発表）

このような経営環境の中、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」を新たにEPUB形式の縦書きテキスト表示に対応させるバージョンアップを行い、iPhone 5c及びiPhone 5s 並びに最新のiOS7に対応させる等の施策を推進した。また、Android端末向け総合電子書籍ビューア「BS Reader」のダウンロード数は、2013年10月末において300万ダウンロードとなった。

以上の結果、コンテンツソリューション事業については、総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として推進す

る電子書籍ソリューションの売上高が1,157百万円、グラフィックスソリューションの売上高が125百万円となり、同事業合計の売上高は1,283百万円、営業利益は119百万円となった。

クリエイターサポート事業：売上高637百万円、営業損失93.5百万円

2013年12月期は、マンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」の英語版及び中国語版の販売開始、この他に、同ソフトウェアがワコム社製ペンタブレットの新製品「Intuos」、「Intuos Pro」シリーズ各製品にバンドルソフトウェアとして採用され、ソニー「VAIO(R)秋冬モデル」にプリインストール可能となった。なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」においては、2013年12月末時点の登録者数は36万人となった。

以上の結果、売上高は637百万円となったが、先行投資による減価償却負担が継続しており営業損失は93.5百万円となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業：売上高1,489百万円、営業損失188百万円

2013年12月期は、UI関連を中心とした自社製品のライセンス収入に加え、車載機等の自動車関連業界向けを中心に受託開発売上が増加した。UI/UX開発においては、(株)U'eyes Designと戦略的業務提携を樹立し、一層のソリューション強化を図った。とりわけ、車載機を中心とした自動車関連業界に対する事業活動を強化しており、その為の開発体制の強化を短期的に実施した影響で、一時的ではあるものの、外注費が大幅に増加した。

以上の結果、売上高は1,489百万円となったが、外注費の増加を吸収しきれず、営業損益は188百万円の営業損失となった。

アプリケーション事業：売上高は299百万円、営業利益は28百万円

通信キャリアやサービス事業者等に対して、サービス運営や受託開発を行うアプリケーション事業では、事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めており、従来からの継続案件についてのみ事業を継続した。その結果、売上高は299百万円、営業利益は28百万円となった。

2012年12月期通期業績：売上高2,633百万円、営業損失667.3百万円

同社は、2012年４月２日に共同持株会社として設立したため、2012年12月期は約９ヶ月間の変則決算である。このため、前期との比較数字はない。2012年12月期は、携帯端末市場の中心がスマートフォンへと急速に移行していく中で、同社グループは事業モデルの転換期にさしかかった。同社は、2012年12月期を、翌期以降の収益改善に直結するための既存事業と資産の再評価の年と位置付け、これらの施策を優先的に実施した。その結果、同社グループの連結売上高は2,633百万円、営業損益は667.3百万円の営業損失となった。

経常損益は、持分法による投資損失等の発生により690.0百万円の経常損失、純損益では、負ののれんの発生等による特別利益413.1百万円を計上したが、ソフトウェア資産の見直しによる減損損失854.9百万円、事業構造改革費用81.1百万円、投資有価証券評価損44.8百万円等により、1,350.9百万円の当期純損失となった。

事業別セグメントについては、以下のとおりである。

電子書籍サポート事業（現 コンテンツソリューション事業）：売上高987百万円、営業利益は57.9百万円
電子書籍サポート事業の中心である携帯電話市場は、2012年12月末で国内携帯電話加入契約数が１億2,912万台（「EMOBILE」を除く。社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）と前年比で6.1%増となった。スマートフォンの出荷状況は、2012年第３四半期（７～９月）の携帯電話総出荷台数1,104万台のうち797万台（72.1%）に達しており、2012年度の携帯電話総出荷台数予測4,060万台のうちスマートフォンは2,790万台、68.7%を占めると予測されている。（（株）MM総研発表）

このような経営環境の中、同社の総合電子書籍ビューア「BS Reader」もスマートフォン向けサービスを展開し、2012年11月で200サービスとなった。また、2012年５月からHTML5技術を利用した「BS Reader for Browser」の提供を開始し、Webブラウザ上でリッチな演出のコミック閲覧が可能になった。既存のサービスモデルとは異なり、HTML5対応のWebブラウザを使うことにより、ビューアアプリをダウンロードすることなく電子書籍の書店サイトからシームレスなコミック閲覧が可能となり、市場に流通した1,000万ファイルを超えるBSフォーマットのコンテンツ配信を実現したことで、スムーズにサービスを開始することができるようになった。

以上の結果、総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として推進する電子書籍サポート事業では、フィーチャーフォン向け収益の減少をスマートフォン向け収益の増加が補う構造が確立する過渡期となり、売上高は987百万円、営業利益は57.9百万円となった。

クリエイターサポート事業：売上高は500百万円、営業損失は451.1百万円
クリエイターをトータルに支援するクリエイターサポート事業は、イラスト制作ソフトウェア「ILLUST STUDIO」及びマンガ制作ソフトウェア「Comic Studio」等に加え、2012年５月末に次世代描画エンジンを備えた「CLIP STUDIO PAINT PRO」をリリースし、2012年12月には上位グレード版の「CLIP STUDIO PAINT EX」をリリースした。この他、2012 年12 月に「CLIP STUDIO PAINT PRO」の英語版が、北米、ヨーロッパでリリースされている。また、3Dキャラクターを操作するために「QUMA」技術を利用して開発された人型入力デバイス「QUMARION」の出荷を2012年７月から開始した。

インターネットを通じてイラスト、マンガ、アニメ、小説を制作するクリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」では、2012年12月末時点の登録者数が26万人となった。以上の結果、売上高は500百万となったが、減価償却費等の費用が増加したことにより営業損失は451.1百万円となった。

ミドルウェア事業（現 UI/UX事業）：売上高789百万円、営業損失は155.6百万円
デジタル家電向けにUI（ユーザーインターフェース）ソリューション提供を行うミドルウェア事業は、車載機、業務用カラオケ機器等を中心に事業を拡大した。当連結会計年度においては、デザインの上流工程を含んだ提案を展開する事で、プリンターやデジタルカメラ、SmartTV関連のセットトップボックス機器等の分野におけるUIの受託開発も堅調で、売上高を伸ばした。更には、これらのデジタル機器と連携するスマートフォン側のUIソリューションについても一連の統一的な操作感に対するニーズが強まっており、受注機会を増やした。以上の結果、売上高は789百万円となったが、販売管理費を吸収しきれず、営業損失は155.6百万円となった。

アプリケーション事業：売上高357百万円、営業損失199.1百万円
ミドルウェア事業で培ったノウハウをサービス領域に提供するアプリケーション事業においては、通信キャリアやサービス事業者、ゲーム開発会社等からのサービス・コンテンツの開発を受託するとともに、サービスの運用

受託やサービス事業者との共同運営を行った。2012年12月期は、運用受託の割合を増やす施策を実施し、収益性の向上を目指したが、十分な成果を上げる事ができなかった。以上の結果、売上高は357百万円、営業損失199.1百万円となった。同社では、アプリケーション事業は、グループ内事業シナジーにおける重要性の低下を鑑み、事業構造見直しの一環として大幅に縮小する方針を決定している。

損益計算書

損益計算書（千円）	06年 3月期 単純合算	07年 3月期 単純合算	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9カ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績	15年12月期 会予
売上高	**2,691,983**	**3,346,265**	**4,116,737**	**4,363,531**	**4,954,267**	**4,931,552**	**4,565,225**	**2,633,289**	**3,685,419**	**3,826,206**	**4,349,000**
前年比	-	24.3%	23.0%	6.0%	13.5%	-0.5%	-7.4%	-	-	3.8%	13.7%
売上原価	1,478,933	1,434,125	1,901,988	2,273,601	2,818,224	2,783,018	2,871,108	2,221,966	2,542,916	2,492,712	
売上総利益	**1,213,050**	**1,912,140**	**2,214,749**	**2,089,930**	**2,136,043**	**2,148,534**	**1,694,117**	**411,323**	**1,142,503**	**1,333,494**	
売上総利益率	45.1%	57.1%	53.8%	47.9%	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	
販売費及び一般管理費	1,033,314	1,452,855	1,902,949	1,757,161	1,593,111	1,525,315	1,467,550	1,078,636	1,211,597	1,233,780	
売上高販管費比率	38.4%	43.4%	46.2%	40.3%	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%	
営業利益	**179,736**	**459,285**	**311,800**	**332,768**	**542,931**	**623,219**	**226,566**	**-667,312**	**-69,093**	**99,713**	**181,000**
前年比	-	155.5%	-32.1%	6.7%	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	81.5%
営業利益率	6.7%	13.7%	7.6%	7.6%	11.0%	12.6%	5.0%	-	-	2.6%	4.2%
営業外収益	22,952	3,067	9,033	27,901	6,059	1,558	9,346	6,399	34,455	13,778	
営業外費用	13,874	28,829	93,643	31,613	21,847	17,029	20,247	29,132	33,585	19,869	
経常利益	**188,814**	**433,522**	**227,192**	**329,056**	**527,143**	**607,749**	**215,666**	**-690,045**	**-68,222**	**93,621**	**148,000**
前年比	-	129.6%	-47.6%	44.8%	60.2%	15.3%	-64.5%	-	-	-	58.1%
経常利益率	7.0%	13.0%	5.5%	7.5%	10.6%	12.3%	4.7%	-	-	2.4%	3.4%
特別利益	2,072	438	4,366	-	27,989	3,849	35,121	413,052	134,257	15,887	
特別損失	55,972	44,112	95,842	74,951	120,297	20,916	318,135	1,004,349	48,891	31,934	
法人税等	-11,404	148,462	53,497	288,748	216,009	219,244	188,447	72,300	-25,667	17,284	
税率	-8.5%	38.1%	39.4%	113.6%	49.7%	37.1%	-279.8%	-5.6%	-149.7%	22.3%	
少数株主利益								-2,703	0	332	
当期純利益	**146,318**	**241,386**	**82,219**	**-34,643**	**218,826**	**371,438**	**-255,795**	**-1,350,939**	**42,811**	**59,958**	**125,000**
前年比	-	65.0%	-65.9%	-142.1%	-731.7%	69.7%	-	-	-	40.1%	108.5%
利益率（マージン）	5.4%	7.2%	2.0%	-0.8%	4.4%	7.5%	-	-	1.2%	1.6%	2.9%

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

同社は、2012年4月に、（株）セルシスと（株）エイチアイの2社統合により、共同持株会社として設立された。2012年12月期は変則9ヶ月決算であり、2013年12月期が同社としては初めての12ヶ月決算である。このため、SR社では、上表の2009年12月期から2011年12月期については、参考値として、（株）セルシスと（株）エイチアイの単純合算値を掲載した。両社の業績は、既存の携帯電話（フィーチャーフォン）向け製品を中心に拡大してきた。しかし、2010年ごろから、フィーチャーフォンからスマートフォンへのシフトの動きが活発化しており、その影響で業績の伸び悩み傾向が顕在化してきた。これが、両社の統合につながった一因である。

統合が実現した、2012年12月期および2013年12月期は、統合に伴う不採算事業のリストラや、部門の再編などの理由で、営業赤字に転落した。しかし、同社では、既存の携帯電話脱却の動きを着々と進めている。2013年12月期第4四半期には営業利益も黒字転換。中核のコンテンツサポート事業では、スマートフォン向け売上がフィーチャーフォン向け売上を超えた。また、UI/UX事業では、新規案件の立ち上げで採算が悪化したものの、自動車業界などへの製品展開も進みつつある。このため、2014年12月期の営業利益は黒字転換を果たしており、今後の復調が期待される。

貸借対照表

貸借対照表（千円）	06年 3月期 単純合算	07年 3月期 単純合算	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績
資産										
現金・預金	1,050,069	1,568,667	2,522,632	1,770,238	1,344,987	1,988,715	2,191,488	1,294,740	1,323,533	1,086,746
売掛金	527,348	540,420	589,366	960,410	1,292,257	1,109,019	1,410,763	561,478	552,076	880,145
たな卸資産	102,676	122,002	118,515	156,324	101,746	101,518	119,342	192,378	148,755	137,536
その他	131,466	182,273	214,980	211,370	156,776	149,870	133,924	120,373	119,141	126,709
貸倒引当金	-10,059	-8,694	-5,077	-16,194	-17,100	-33,602	-31,760	-10,389	-12,608	-16,381
流動資産合計	**1,801,500**	**2,404,668**	**3,440,416**	**3,082,148**	**2,878,666**	**3,315,520**	**3,823,757**	**2,158,580**	**2,130,897**	**2,214,755**
建物	34,783	37,844	37,814	27,453	58,448	51,278	47,142	41,794	35,755	40,325
工具、器具及び備品	44,179	61,902	66,350	62,310	45,700	47,343	36,062	28,271	19,977	31,227
有形固定資産合計	**78,964**	**99,749**	**104,165**	**109,763**	**104,148**	**98,621**	**83,204**	**70,065**	**55,733**	**71,552**
のれん	3,153	3,279	2,924	4,772	14,013	15,722	17,964	34,955	27,964	134,174
無形固定資産合計	**172,511**	**264,658**	**389,935**	**676,529**	**886,181**	**1,078,856**	**1,406,486**	**979,243**	**1,003,040**	**1,326,376**
投資有価証券	22,650	7,937	84,496	150,600	213,863	429,187	338,856	599,132	203,623	111,991
繰延税金資産	-	16,384	82,917	20,663	19,557	24,804	34,232			
その他	103,473	109,622	114,376	312,356	255,958	210,090	204,669	207,568	249,496	239,819
投資その他の資産合計	**126,123**	**133,943**	**281,789**	**555,391**	**565,150**	**739,853**	**667,529**	**806,700**	**453,119**	**351,810**
固定資産合計	**377,599**	**498,352**	**775,889**	**1,341,685**	**1,555,482**	**1,917,331**	**2,157,220**	**1,856,010**	**1,511,893**	**1,749,740**
繰延資産	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**10,349**	**7,914**	**5,478**
資産合計	**2,179,100**	**2,903,021**	**4,216,307**	**4,423,833**	**4,434,149**	**5,232,853**	**5,980,979**	**4,024,939**	**3,650,704**	**3,969,974**
負債										
買掛金	91,747	156,279	155,279	226,229	178,477	173,764	276,578	170,305	168,904	211,822
短期有利子負債	246,443	186,769	42,550	28,160	10,000	133,332	503,136	438,576	596,879	558,012
その他	246,252	494,467	339,410	561,269	409,156	442,612	338,023	413,537	255,223	471,384
流動負債合計	**584,442**	**837,515**	**537,239**	**815,658**	**597,633**	**749,708**	**1,117,737**	**1,022,418**	**1,021,006**	**1,241,218**
長期有利子負債	177,354	80,710	38,160	10,000	-	66,668	324,940	474,391	267,512	276,203
その他	27,243	32,833	37,403	40,350	46,804	54,041	102,324	179,074	75,973	89,750
固定負債合計	**204,597**	**113,543**	**75,563**	**50,350**	**46,804**	**120,709**	**427,264**	**653,465**	**343,485**	**365,953**
負債合計	**789,041**	**951,059**	**612,803**	**866,009**	**644,439**	**870,418**	**1,545,002**	**1,675,884**	**1,364,491**	**1,607,172**
純資産										
資本金	886,986	1,043,861	1,830,390	1,841,000	1,853,409	1,974,133	2,113,508	1,000,000	1,000,320	1,003,158
資本剰余金	811,914	747,971	1,534,233	1,544,843	1,352,927	1,473,253	1,612,626	1,867,600	479,447	482,285
利益剰余金	-317,644	144,559	226,779	192,137	590,776	934,999	648,594	-658,100	773,184	832,467
自己株式	-	-	-	-	-	-	-	-71	-609	-958
その他	8,802	#VALUE!	12,101	-20,156	-7,402	-19,951	61,248	139,627	33,871	35,440
純資産合計	**1,390,058**	**1,951,961**	**3,603,503**	**3,557,824**	**3,789,710**	**4,362,434**	**4,435,976**	**2,349,056**	**2,286,213**	**2,362,802**
運転資金	538,277	506,143	552,602	890,505	1,215,526	1,036,773	1,253,527	583,551	531,927	805,859
有利子負債合計	423,797	267,479	80,710	38,160	10,000	200,000	828,076	912,967	864,391	834,215
ネット・デット	-626,272	-1,301,188	-2,441,922	-1,732,078	-1,334,987	-1,788,715	-1,363,412	-381,773	-459,142	-252,531

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算。

資産

資産の中で大きな項目は現預金、次いで、ソフトウェアを中心とした無形固定資産である。2014年12月期末の連結貸借対照表については、流動資産が前期比83百万円増の2,214百万円、固定資産が同237百万円増の1,749百万円となった。主な増減要因としては、期末での売上集中により売掛金が前期比328百万円増、自社ライセンス製品への開発投資増強に伴うソフトウェア資産の増加で同323百万円増、投資有価証券の減損および売却により投資その他の資産が同101百万円減となった。なお、同社は、2014年12月期末において、投資有価証券111百万円を保有している。これは、同社グループと事業シナジーが見込める国内外のソフトウェア関連企業に対する出資である。また、研究開発型である同社グループは技術獲得のためにもM&A及び提携戦略は重要であり、必要に応じてこれらを検討していく方針であるとのことである。

負債

2014年12月期末の連結貸借対照表における、総負債は1,607百万円であった。このうち、流動負債は1,241百万円、固定負債が365百万円である。事業規模の拡大に伴い、総負債前期比で242百万円増加している。

純資産

2014年12月期末の連結貸借対照表における純資産は、2,362百万円となり、前期比で76百万円増加した。ただし、総資産の増加に伴い、自己資本比率は、前期末の61.9%から58.4%に低下している。

キャッシュフロー計算書

キャッシュフロー計算書（千円）	06年 3月期 単純合算	07年 3月期 単純合算	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9カ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績
営業活動によるキャッシュフロー (1)	499,971	619,244	100,877	228,683	297,551	1,154,289	273,344	137,818	358,484	672,554
投資活動によるキャッシュフロー(2)	-189,065	-274,347	-486,572	-933,578	-712,016	-916,091	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476
FCF (1+2)	**310,906**	**344,897**	**-385,695**	**-704,895**	**-414,465**	**238,198**	**-778,810**	**-484,482**	**195,349**	**164,078**
財務活動によるキャッシュフロー	**44,063**	**154,577**	**1,370,332**	**-22,001**	**-28,281**	**401,469**	**869,543**	**-355,593**	**-48,473**	**-238,659**
減価償却費及びのれん償却費 (A)	136,324	142,916	191,641	235,534	355,424	520,037	655,477	469,339	519,223	574,714
設備投資 (B)	-170,657	-248,505	-394,729	-561,315	-588,708	-709,427	-980,638	-552,470	-563,377	-815,302
運転資金増減 (C)	-	-32,134	46,459	337,903	325,021	-178,753	216,754	-669,976	-51,624	273,932
単純ＦＣＦ (NI+A+B-C)	**-**	**167,931**	**-167,328**	**-698,327**	**-339,479**	**360,801**	**-797,710**	**-764,094**	**50,281**	**-454,562**

出所：会社データよりSR社作成
*表の数値が会社資料とは異なる場合あるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。
**同社は2012年4月に㈱セルシスと㈱エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。
***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算。

2014年12月期の連結キャッシュフローにおける主な動きはとしては、営業活動で増加した資金を戦略投資事業への開発投資及び孫会社（２社）の取得へ投入したこと、借入金の返済により財務活動によるキャッシュフローがマイナスとなったことの２点である。この結果、現金及び現金同等物の当連結会計年度末残高は、前期比75百万円減の1,013百万円となった。各項目の概要は以下の通りである。

営業活動によるキャッシュフロー

2012年4月に2社の統合により設立された同社は事業再編を進めており、営業キャッシュフローは増加基調にある。2014年12月期の営業活動の結果得られた資金は、前年比329百万円増の673百万円となった。主な資金の減少要因としては、売上債権の増加244百万円があった。一方、主な資金の増加要因は、税金等調整前当期純利益78百万円および減価償却費577百万円の計上や、たな卸資産の減少額22百万円などがあった。

投資活動によるキャッシュフロー

ソフト開発・販売が主体の同社の投資キャッシュフローは無形固定資産取得等によって主に変動する。2014年12月期の投資活動の結果使用した資金は508百万円となった。これは主として、貸付金の回収による収入124百万円や定期預金の払戻による収入165百万円、投資有価証券の売却による収入77百万円があったものの、ソフトウェア等の無形固定資産783百万円の取得、貸付けによる支出99百万等があったことによる。

財務活動によるキャッシュフロー

2014年12月期の財務活動の結果使用した資金は239百万円となった。これは主として、短期借入れによる収入426百万円があったものの、短期借入れによる返済による支出240百万円、長期借入金の返済による支出249百万円等があったことによるものである。

ニュース＆トピックス

2015年4月

2015年4月24日、同社と同社傘下のセルシス社は、マンガ制作ソフト「ComicStudio」および、イラスト制作ソフト「ILLUST STUDIO」販売終了について発表した。

「ComicStudio」および、「ILLUST STUDIO」の各製品については2015年6月30日をもって販売を終了する。ただし、同社では両製品のユーザーサポートは、引き続き実施するとしている。

なお、両製品はあわせて260 万本の出荷実績をもつなど、長年、多くのクリエイターに利用されてきた。同社傘下のセルシス社では、両製品の機能を引き継ぎ、マンガとイラスト両方の制作機能を備えたCLIP STUDIO PAINT シリーズの機能追加や改良を継続して行い提供していくとしている。また、同日よりComicStudio、ILLUST STUDIOユーザーを対象に、通常の優待価格よりさらに割安な価格でCLIP STUDIO PAINT を購入できる優待割引を実施している。

2015年4月1日、同社は、代表取締役及び取締役の異動について発表した。

同社は、代表取締役川端一生氏、及び取締役星和彦氏より、一身上の都合により2015 年４月１日をもって代表取締役及び取締役を辞任する旨の届出があり、これを受理した。同日開催の取締役会において、取締役会長川上陽介氏を新たに同社代表取締役会長兼社長に選定する旨の決議を行った。

異動の内容

新役職名	氏名	旧役職名
代表取締役会長兼社長	川上 陽介	取締役会長
-	川端 一生	代表取締役社長
-	星和 彦	取締役

出所：同社資料

2014年11月

2014年11月18日、同社は、100%子会社である株式会社エイチアイのUI開発環境「UIコンダクター」がマツダ社のHMI先行開発環境に採用されたことを発表した。

2014年10月

2014年10月21日、同社の100%子会社である株式会社セルシスと株式会社メディアドゥは、「LINE マンガ」PC向けウェブブラウザ版に、両社が共同で提供するブラウザビューアソリューションが採用されたことを発表した。

セルシス社とメディアドゥ社は、セルシス社のブラウザビューア「BS Reader for Browser」とメディアドゥ社のコンテンツ配信システム「md-dc」を組み合わせたブラウザビューアソリューションを共同で提供している。今回、LINE株式会社が10月14日より公開した「LINE マンガ」PC向けウェブブラウザ版（https://manga.line.me/ ）

に採用された。

2014年7月

2014年7月24日、同社の100%子会社である株式会社セルシスは、niconicoの4,000万会員にむけて同社の定番イラストソフト「CLIP STUDIO PAINT」の無償キャンペーンを行うことを発表した。

株式会社ドワンゴ（東証1部 3715）および株式会社ニワンゴが運営・開発する「niconico」では、イラストやマンガを投稿して楽しむことができるサービス「ニコニコ静画」も提供されており、本キャンペーンはこれらのユーザーを対象としている。キャンペーンの提供開始は2014年7月24日である。キャンペーンサイトで申し込むと、「niconico」の全会員は「CLIP STUDIO PAINT DEBUT」を１ヶ月間無償で利用できる。また、プレミアム会員であれば、3ヶ月間無償で「CLIP STUDIO PAINT DEBUT」を利用できる。

2014年4月

2014年4月11日、同社は、同社子会社の（株）エイチアイによる、（株）U'eyes Design の株式取得(同社の孫会社化)を発表した。

同社は、2014年4 月11 日開催の臨時取締役会において、同社子会社のエイチアイ社が（株）U'eyes Designの株式を取得することで、連結子会社として孫会社化することを決議した。2014年4月15日に、エイチアイ社が（株）U'eyes Designの第三者割当増資40百万円（2,000 株）を引き受ける。引受後のエイチアイ社の（株）U'eyes Designに対する議決権比率は60.6%（引受前は0%）となる。

エイチアイ社は、組込み機器向けソフトウェア開発のソリューション強化を目的として、2013年6月に（株）U'eyes Designと戦略的業務提携を締結している。今回の株式取得は、両社の持つノウハウと顧客基盤を完全に共有し、その関係をさらに強めることにある。なお、（株）U'eyes Designの2013年9月期の業績は、売上高591百万円、営業利益32百万円、純資産は73百万円である。同社業績への影響は、確定次第公表するとのことである。

2014年4月10日、同社は、（株）ソフトバンクモバイルが提供する電子書籍サービス『スマートブックストア』に同社の子会社（株）セルシスの電子書籍ビューア『BS Reader for Browser』が採用されたことを発表した。

2014年3月

2014年３月28日、同社は、代表取締役の役職変更及び役付取締役の選任を発表した。

重・新区分	氏名	新職	現職
重任	川端　一生	代表取締役社長	代表取締役会長兼社長
重任	川上　陽介	取締役会長	取締役
重任	星　和彦	取締役	取締役
重任	伊藤　賢	取締役	取締役
重任	青山　智信	取締役	取締役
新任	佐々木　竜生	取締役	–

出所：会社資料をもとにSR社作成

その他の情報

沿革

同社は、2012年4月に、（株）セルシスと（株）エイチアイの2社を統合して設立された共同持株会社である。統合後両社は、同社の100%子会社となった。両社は、既存の携帯電話向けのサービスを中心に展開していた。スマートフォンの急速な普及による業界環境の変化に対応するために、（株）セルシスの二次元グラフィックスにおけるアプリケーション技術と（株）エイチアイの三次元グラフィックスにおけるミドルウェア技術、デザイン力等を融合して、競争力を強化する目的で設立された。

なお、（株）セルシスは、1991 年5 月に設立。アニメやコミックの制作に特化して、パソコンで作業できるソフトを販売して急成長してきた。とりわけ、日本のテレビアニメ制作現場における同社ソフトのシェアは90%以上である。また、携帯電話への電子コミック配信をサポートする事業でも高いシェアを有している。一方、エイチアイ社は1989年4月に設立。企業向けシステム開発の受託などを行っていたが、2001年に投入した携帯端末向け3D描画エンジンのMascotCapsuleの成功を武器に業績を順調に伸ばしてきた。このMascotCapsuleは、世界の大手通信会社や端末メーカーへの納入実績があり、日本の既存の携帯電話向けの3D描画エンジンとしては90%以上のシェアを有している。

同社および、傘下の2社の沿革は以下の通りである。

アートスパークホールディングス（株）の沿革

▶ 2012年4月　（株）セルシスと（株）エイチアイの2社を統合し共同持株会社として設立。東証2部上場。
▶ 2014年2月　同社子会社株式会社エイチアイが、UI/UX事業における事業規模拡大のため、株式会社エイチアイ関西の株式の91.7%を取得し、同社の孫会社化。
▶ 2014年4月　同社子会社株式会社エイチアイが、UI/UX事業における事業規模拡大のため、株式会社U'eyes Designの株式の60.6%を取得し、同社の孫会社化

㈱セルシスの沿革

▶ 1991年5月　会社設立。マルチメディアコンテンツの受託制作開始
▶ 1993年9月　アニメ制作ソフト「RETAS!PRO」シリーズの発売開始
▶ 2001年8月　マンガ制作ソフト「ComicStudio」シリーズの発売開始
▶ 2001年11月　au（KDDI（株）/沖縄セルラー電話（株））向けモバイルソリューションの提供開始
▶ 2003年11月　コンシューマー向けクレイアニメ制作ソフト「CLAYTOWN」の発売開始
▶ 2004年1月　（株）NTTドコモ向けモバイルソリューションの提供開始
▶ 2004年12月　ボーダフォン（株）(現ソフトバンク（株）)向けモバイルソリューションの提供開始
▶ 2006年2月　「ComicStudio」の英語版製品「MangaStudio」の海外での発売開始

▶ 2006年10月　マンガビューア「ComicSurfing」を総合電子書籍ビューア「BookSurfing」（BS Reader）にバージョンアップ
▶ 2006年12月　名古屋証券取引所セントレックス市場へ株式上場（2011年1月上場を廃止）
▶ 2008年12月　アニメ制作のオールインワンパッケージ「RETAS STUDIO」の発売開始
▶ 2009年4月　イラスト作成ソフト「ILLUST STUDIO」の発売開始
▶ 2010年11月　東京証券取引所市場第二部へ株式上場
▶ 2010年11月　（株）セルシスとプライムワークス（株）が総合電子書籍ビューア「BS Reader for Android」をソフトバンクモバイル（株）のスマートフォン向けにプリインストールで提供
▶ 2011年3月　北米最大手の電子書籍ソリューション「Panelfly」を、日本国内で独占販売。iPhone、iPad 向け電子書籍ソリューションの販売・開発で包括提携
▶ 2011年4月　（株）セルシス、（株）ボイジャーの電子書籍ソリューションがKDDI（株）運営の電子書籍ストア「LISMO Book Store」に採用

㈱エイチアイ沿革

▶ 1989年4月　企業向けシステム開発の受託及び上級者向けプログラミングセミナー開催を目的として、有限会社エイチアイを設立
▶ 1992年10月　株式会社エイチアイに組織変更
▶ 1996年12月　パッケージソフトウェア開発・販売事業を開始
▶ 2001年3月　携帯端末向け3Dエンジン 「MascotCapsule」を発表
▶ 2001年3月　J-フォングループ（現 ソフトバンクモバイル（株））の携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載を開始
▶ 2001年4月　開発の中心をパソコン用ソフトからモバイルコンテンツにシフト
▶ 2002年5月　（株）NTTドコモの携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載が決定
▶ 2003年3月　KDDI（株）の携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載を開始
▶ 2003年4月　米国Macromedia, Inc.（現 Adobe Systems Incorporated）、バンダイネットワークス（株）と（株）NTTドコモの携帯電話端末へのFlash Lite搭載について提携
▶ 2003年5月　米国Motorola, Inc.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結
▶ 2004年1月　スウェーデンSony Ericsson Mobile Communications ABと「MascotCapsule」のライセンス契約を締結
▶ 2004年9月　日本ビクター（株）のハードディスクムービーに家電で初めて「MascotCapsule」を搭載
▶ 2004年9月　米国QUALCOMM Incorporatedと「MascotCapsule」のライセンス契約締結
▶ 2005年6月　韓国Samsung Electronics Co., Ltd.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結
▶ 2005年8月　韓国LG Electronics Inc.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結

▶ 2005年10月　（株）ウィルコムの携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載開始
▶ 2006年4月　仏Sagem Communicationと「MascotCapsule」のライセンス契約締結
▶ 2007年4月　同社株式がジャスダック証券取引所に上場。
▶ 2008年6月　米国Sun Microsystems, Inc.とライセンス契約締結
▶ 2009年10月　韓国パンテック社とライセンス契約を締結

IR活動

同社は、年2回（通期および中間決算）決算説明会を行っている。

株主還元

同社は、株主への利益還元について、経営の重要な課題の一つと認識しており、経営環境の変化に耐え得る経営基盤の強化のための内部留保とのバランスを考慮しつつ、配当性向を基準とする業績に応じた利益配当により利益還元を実施していく方針である。なお、2014年12月期については、市場ニーズに応える新製品の開発や更なる成長のための研究開発等の投資を実施する目的のために、無配としており、内部留保の充実を優先する計画である。

大株主

大株主の状況　（ 2014年12月末現在）	議決権比率
有限会社川端本舗	4.42%
三輪　洋照	3.76%
川上　陽介	3.70%
株式会社SBI証券	3.53%
川端　一生	2.98%
日本証券金融株式会社	1.70%
ダイワボウ情報システム株式会社	1.58%
東映アニメーション株式会社	1.53%
協和青果株式会社	1.50%
松井証券株式会社	1.31%

出所：会社データよりSR社作成

トップマネジメント

同社の代表取締役会長兼社長である川上 陽介氏 （1960年生まれ）は1979年に岡山芳泉高校を卒業し、1982年にオークグラフィック研究所に入社した。その後、1987年の株式会社キャディックスを経て、1991年に株式会社 セルシスを創業し代表取締役社長に就任した。
2012年4月の同社（アートスパークホールディングス株式会社）設立時には取締役に就任。2014年3月には会長に就任したが、前任社長の川端氏の退任に伴い、2015年4月からは、同氏が代表取締役社長も兼任することとなった。

従業員

2014年12月末時点の同社の連結従業員数は231名である。そのうち、純粋持ち株会社である同社の従業員数は16名に過ぎない。

ところで

社名「アートスパークホールディングス」の由来は、「アートには技術、デザイン、作品などの意味がある。それらに関わる企業が集結してグループを形成し、刺激し合いながらスパーク（閃き、輝き）して行く」という意味である。

用語解説

エンジン（engine）：ITの分野における、エンジンとは、入力を受け取ると決められた目的やルールに従って処理を施し出力を返すシステムや、システムの中核に据えられる汎用的なソフトウェアなどの意味で用いられることが多い。

レンダリングエンジン（rendering engine）：画像や画面の内容を指示するデータの集まり(数値や数式のパラメータ、描画ルールを記述したものなど)をコンピュータプログラムで処理して、具体的な画素の集合を構成するソフトウェアや装置、システムなどのこと。そのような処理のことをレンダリング(rendering)という。通常は単体で用いるものではなく、何らかのソフトウェアやシステムの一部として、描画機能を担う構成要素や機能などのことをこのように呼ぶことが多い。描画する対象を先頭に付加して「3Dレンダリングエンジン」(3次元グラフィックスを描画するエンジン)「HTMLレンダリングエンジン」(Webページを描画するエンジン)のように呼ぶことが多い。

BS Reader（ビーエスリーダー）：ビーエスリーダーとは、（株）セルシスが開発し、（株）ボイジャー・ネオス（社）とともに配布する電子書籍閲覧アプリ。セルシス社が提供していたBookSurfing（ComicSurfing）とボイジャー社が提供する.book形式の電子書籍を閲覧できる。日本の携帯電話・iOSデバイス・Android端末用のアプリが用意され、PCおよびMacにはBS Reader for Browserで対応する。コミックスの閲覧には、携帯電話の小さい画面いっぱいに一つのコマを拡大してみせたり、音楽や効果音を流すといった効果を追加することができる。

BS BookStudio（ビーエスブックスタジオ）：ビーエスブックスタジオとは、アナログまたはデジタルの元原稿から配信用のコンテンツを制作するための統合制作ツールである。作業工程ごとの専用ツールにより、スキャニングからオーサリング、校閲、配信データの生成まで、全ての製作工程をカバーする。フィーチャーフォンやスマートフォン、タブレット端末向けコンテンツの制作に特化した豊富な機能により、マルチユース可能なコンテンツを効率的に制作することができる。

CLIP STUDIO（クリップスタジオ）：クリップスタジオとは、ネーム、ペン入れ、スクリーントーン貼り、セリフやふきだしの入力など、漫画制作の工程をすべてデジタル環境で再現できるのが特徴。フォントやスクリーントーンなどのプラグインも豊富にある。ペンタブレットを使って作業を進めることが多い。データを線画とトーンに自動変換する「2DLTレンダリング機能」、3Dのモデリングデータを読み込み、線画とトーンに自動変換する「3DLTレンダリング機能」などがある。

MascotCapsule（マスコットカプセル）：マスコットカプセルとは、（株）エイチアイの組み込み機器向け3Dレンダリングエンジンである。 演算にFPU（Floating Point Unit：浮動小数点演算処理装置）を必要とせず、必要なメモリも少ないため、リソースの限られた組み込み機器や携帯電話などに向いている。（株）NTTドコモ、au（KDDI（株）／沖縄セルラー電話（株））、ソフトバンクモバイル（株）、（株）ウィルコム、イー・モバイル（株）など日本国内全キャリアの携帯電話端末、およびモトローラ社、ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ社、サムスン電子社など海外の携帯電話端末に採用されており、搭載機器の世界累計出荷台数は6億台を超えた(2010年3月末現在)。

RETAS STUDIO（レタススタジオ）：『RETAS STUDIO』とは、株式会社セルシスのアニメーション制作ソフトウェアスイート。旧称はRETAS!（レタス、Revolutionary Engineering Total Animation System）で同社の登録商標。ソフトウェアごとに個別の販売も行っていた。株式会社セルシス（英: CELSYS, Inc.）は、アニメーション・マンガ製作ソフトウェアの開発や携帯コミック・電子書籍のコンテンツサービスを行っている会社である。特に『RETAS STUDIO』はアニメーション製作現場で広く普及した。

UI/UX：UIはUser Interface（ユーザーインターフェース）、UXはUser Experience（ユーザーエクスペリエンス）の略語である。UIは製品やサービスと人間との橋渡しをするデザインのことである。例えば、ソフトウェア製品の場合には、ユーザーが目にする画面のことである。機器と人間の接点であり、機器の使用感に大きく影響する。一方、UXは、製品やサービスに対して、ユーザーがどのように感じ、そして反応するかのことである。具体的には、見た目のみではなく、使い勝手や信頼性などの側面を重視した設計を行い価値を実現する。
以上は、会社資料、IT用語辞典BINARYなどをもとにSR社作成

企業概要

企業正式名称	本社所在地
アートスパークホールディングス株式会社	東京都新宿区西新宿4-15-7
代表電話番号	**上場市場**
03-3710-2985	東証２部
設立年月日	**上場年月日**
2012年4月2日	2012年4月2日
HP	**決算月**
http://www.artspark.co.jp/	12月
IRコンタクト	**IRページ**
	http://www.artspark.co.jp/ir_info/
IRメール	**IR電話**
ir@artspark.co.jp	03-6820-9590

株式会社シェアードリサーチについて

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。SR社の現在のレポートカバレッジは以下の通りです。

アートスパークホールディングス株式会社
株式会社アイスタイル
あい ホールディングス株式会社
アクリーティブ株式会社
株式会社アクセル
アズビル株式会社
アズワン株式会社
アニコムホールディングス株式会社
株式会社アパマンショップホールディングス
アンジェスMG株式会社
アンリツ株式会社
イオンディライト株式会社
株式会社イエローハット
株式会社伊藤園
伊藤忠エネクス株式会社
株式会社インテリジェント ウェイブ
株式会社インフォマート
株式会社VOYAGE GROUP
株式会社エス・エム・エス
SBSホールディングス株式会社
エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社
エレコム株式会社
エン・ジャパン株式会社
株式会社オンワードホールディングス
亀田製菓株式会社
株式会社ガリバーインターナショナル
キヤノンマーケティングジャパン株式会社
KLab株式会社
グランディハウス株式会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社
ケネディクス株式会社
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス
株式会社ココカラファイン
コムシスホールディングス株式会社
株式会社ザッパラス
サトーホールディングス株式会社
株式会社サニックス
株式会社サンリオ
Jトラスト株式会社
株式会社じげん
GCAサヴィアン株式会社
シップヘルスケアホールディングス株式会社
株式会社ジェイアイエヌ
ジャパンベストレスキューシステム株式会社
シンバイオ製薬株式会社
スター・マイカ株式会社
株式会社スリー・ディー・マトリックス
ソースネクスト株式会社
株式会社ダイセキ
株式会社髙島屋
タキヒヨー株式会社
株式会社多摩川ホールディングス
株式会社チヨダ
株式会社ティア
DIC株式会社
株式会社デジタルガレージ
株式会社TOKAIホールディングス
株式会社ドリームインキュベータ
株式会社ドンキホーテホールディングス
内外トランスライン株式会社
ナノキャリア株式会社
長瀬産業株式会社
日進工具株式会社
日清紡ホールディングス株式会社
日本駐車場開発株式会社
日本エマージェンシーアシスタンス株式会社
株式会社ハーモニック・ドライブ・システムズ
伯東株式会社
株式会社ハーツユナイテッドグループ
株式会社ハピネット
ピジョン株式会社
フィールズ株式会社
株式会社フェローテック
フリービット株式会社
株式会社ベネフィット・ワン
株式会社ベリテ
株式会社ベルパーク
松井証券株式会社
株式会社マックハウス
株式会社マネースクウェアHD
株式会社 三城ホールディングス
株式会社ミライト・ホールディングス
株式会社メディネット
株式会社夢真ホールディングス
株式会社ラウンドワン
株式会社ラック
リゾートトラスト株式会社
株式会社良品計画
レーザーテック株式会社
株式会社ワイヤレスゲート

※投資運用先銘柄に関するレポートをご所望の場合は、弊社にレポート作成を受託するよう各企業に働きかけることをお勧めいたします。また、弊社に直接レポート作成をご依頼頂くことも可能です。

ディスクレーマー

本レポートは、情報提供のみを目的としております。投資に関する意見や判断を提供するものでも、投資の勧誘や推奨を意図したものでもありません。SR Inc.は、本レポートに記載されたデータの信憑性や解釈については、明示された場合と黙示の場合の両方につき、一切の保証を行わないものとします。SR Inc.は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。
本レポートの著作権、ならびに本レポートとその他Shared Researchレポートの派生品の作成および利用についての権利は、SR Inc.に帰属します。本レポートは、個人目的の使用においては複製および修正が許されていますが、配布・転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。
SR Inc.の役員および従業員は、SR Inc.の調査レポートで対象としている企業の発行する有価証券に関して何らかの取引を行っており、または将来行う可能性があります。そのため、SR Inc.の役員および従業員は、該当企業に対し、本レポートの客観性に影響を与えうる利害を有する可能性があることにご留意ください。

金融商品取引法に基づく表示

本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

連絡先

株式会社シェアードリサーチ／Shared Research.inc
東京都文京区千駄木3-31-12
http://www.sharedresearch.jp
TEL：(03)5834-8787
Email: info@sharedresearch.jp